MULTIFRENIA

INTRODUÇÃO

OS HERÓIS AINDA EXISTEM!

A vida de heroísmo do heroverso segue a todo vapor, novos heróis, vilões e ameaças surgem diariamente, não há tempo a perder!

Multifrenia é um RPG de mesa, um jogo de interpretação de papéis. Multifrenia se passa em um universo de super heróis, para jogar Multifrenia é preciso apenas de amigos! Qual o objetivo desse jogo? A diversão!

Nessa expansão heróica serão encontradas novas armas, ameaças, aliados e mecânicas, assim como mais aprofundamento do universo e suas histórias, explorando o que acontece quando a herofrenia toca o multiverso...

O MULTIVERSO PRECISA DE AJUDA!

Um acidente de proporções colossais ocorreu em 2024, uma figura misteriosa junto do antigo herói Multidimensional tramaram um plano terrível, todos os vilões foram libertados, e com suas forças unidas eles criam uma ferida na realidade, o multiverso é rasgado e começa a sangrar para dentro do heroverso que conhecemos!

O Defensor está morto, empresas caíram, o mundo mudou, os bastiões da justiça estão sendo confrontados e seus valores estão sendo testados, cabe a você agora definir quem é a justiça.

A palavra de ordem

A palavra de ordem de Multifrenia é diversão, tudo deve ser feito com o consentimento de todos para a diversão de todos, o universo de Multifrenia existe apenas pelo amor aos super heróis e RPG, nunca deve-se levar como uma obrigação continuar jogando, Multifrenia é um projeto de amor feito para sua diversão, não aceite desrespeito e nem leve desaforo! Se algo passar seu limite comunique, nunca deve haver problema em reduzir algumas marchas!

Como sempre, a única regra é a diversão, destrua quantas regras e páginas quiser deste livro, ele foi feito para seu uso em **SUA** história, sinta-se livre para usá-lo como desejar! Como sempre, apenas lembre-se

NÃO SEJA BABACA!

Termos básicos

Multiverso: Um conglomerado de realidades paralelas e coexistentes

CA: Classe de Armadura, ou Invulnerabilidade, o quão difícil é causar dano

Campanha: Uma história completa com uma ou mais sessões

Sessão: Uma jogatina de Multifrenia

Cena: Uma cena dentro da sessão, um combate ou uma fuga, por exemplo

Rodada: Um giro completo dentro do combate pela vez de todos participantes

Turno: A vez de um personagem agir no combate

D20: O dado que deve ser rolado, D seguido pelo número de faces

DT: Dificuldade do teste

O que precisa?

Além de bons amigos que fizemos pelo caminho, para jogar Multifrenia são precisos dados, mesmo que sejam roladores virtuais, Multifrenia usa majoritariamente o dado de 20 faces, o d20, além de alguns dados também é recomendado ter por perto algo para anotar, alguns números podem ir bem alto!

Com papel e caneta em mãos, dados preparados e amigos a caminho, tá na hora de falar sobre

MULTIFRENIAAA

O QUE É A MULTIFRENIA?

A multifrenia é um evento catastrófico onde infinitas realidades irão colidir umas com as outras, todos os vilões foram soltos e outros universos estão entrando na realidade, a multifrenia é o caos criado pela ganância humana de sempre querer saber mais. A Multifrenia pode ser o fim de toda realidade como conhecemos.

A multifrenia é um cataclisma como nenhum outro, alguns chamam de o apocalipse moderno, outros têm chamado de retribuição, alguns acreditam que isso é a realidade nivelando o jogo, punindo a humanidade por seu avanço em território proibido.

HEROVERSO

Onde as histórias acontecem

O heroverso é um ecossistema em constante transformação, um mundo em que os melhores podem vir de qualquer berço, onde histórias podem acontecer em qualquer lugar, no universo (ou multiverso) de Multifrenia existe espaço para qualquer tipo de herói ou vilão, neste capítulo o foco será em apresentar um escopo maior esse universo, apresentando o que é novo e o que é mais relevante.

Aliados da realidade

Existem aqueles que lutam pelo caos, mas também existem aqueles que se unem nesses momentos para proteger a realidade que conhecem, em Multifrenia a barreira entre heróis e vilões fica borrada, aliados inesperados surgem em momentos de crise!

BEATRIZ PAIVA (A JUDOCA)

Beatriz Paiva é uma lutadora de judô conhecida mundialmente, duas vezes campeã olímpica, ela luta para proteger o que ama, sua especialização é a sua famosa sequência de derrubadas “O caminho do Dharma”.

COMBUSTÃO

Combustão é um anti-herói com poderes de fogo, mas sua fraqueza é que ele não consegue apagar esse fogo. Combustão constantemente pega fogo, o que torna difícil agradar o público.

VANYA VADVOSKOV

Vanya Vadvoskov, também conhecida como “A Ultranacionalista” é uma mulher russa de meia idade que começou a lutar contra o crime no fim da União Soviética, dizem que quanto mais ela se apaixona por sua falecida Mãe Rússia mais forte ela fica.

PESSOA PREPARO

Levi Dias é uma pessoa que luta contra o crime apenas em dias marcados, poucas vezes Levi foi vista em ação, porém, nas poucas vezes que foi todos tinham certeza que ele estava absolutamente pronto. Levi é uma heroína da Guatemala.

GELADABETH

Elizabeth Greenday é uma super heroína inglesa que cresceu no Brasil, seus poderes consistem na absorção de temperatura e criação e manipulação de gelo, Elizabeth costuma lutar apenas durante o inverno sulista.

GAROTA MORFA

Júlia Cordeiro é uma garota de doze anos que mora no Rio de Janeiro com seus pais, porém à noite ela se transforma na super heroína Garota Morfa. Júlia tem o poder de se transformar em uma criatura semelhante a um troll. A Garota Morfa é uma heroína que atua no Rio de Janeiro

A BONECA

A boneca é um artefato amaldiçoado que criou consciência, seus poderes consistem em adaptação e a capacidade de trocar e repartir seus membros como desejar, sua origem porém é um mistério. A Boneca tem uma origem misteriosa nas Filipinas.

RICK JR.

Rick Burguerberg, ou Rick Jr. é o filho de B4-LU Burguerberg de um universo paralelo ao que conhecemos, nessa realidade Rick Jr. já tem vinte anos e uma atitude punk, seus poderes consistem em uma super regeneração acelerada e muita violência. Rick Jr atua no Ceará, onde nasceu.

JOHN MARSHALL GUN

John é primogênito do Ferrocineísta, ele possui habilidades semelhantes a de seu pai, porém ele as utiliza de outra forma, como seu primo mais novo Marksman, John usa suas habilidades auxiliadas por armas de fogo extremamente poderosas.

HOMEM PATO

O Homem Pato é um super herói meio humano e meio pato que luta capoeira, suas habilidades não são muito impressionantes, porém sua intenção é das melhores! O Homem Pato atua no sudeste brasileiro.

FRANÇUA

Françua é um herói francês que atua no Brasil atualmente, após ter sido atacado por Brainwave Françua decidiu ficar pelas terras verde-amarelo. Françua é um combatente físico que usa uma espada de esgrima e é especializado em contra ataques.

KOJI

Koji é um mercenário japonês que atua no Brasil por ordens do Hamilton, seus poderes consistem na manipulação de barulho, sua condição de surdez torna muito conveniente esse poder.

BAN (NANILSON FAROFA)

Bananilson Farofa é um super mercenário da mesma equipe de Koji, seu super poder consiste na capacidade de se transformar em tigre extremamente poderoso (e sexy). Bananilson é filho de americanos que se apaixonaram pelo Brasil.

SYNDRA

Syndra é a melhor utilizadora de magia do mundo, ficando para atrás apenas do Sr.Tempo e do Houdini, sua magia está relacionada à flora e a manipulação de plantas.

EMANUEL GUN

Emanuel é um membro da família Gun, porém sua genética é considerada falha pela maioria dos membros da família, Emanuel nasceu cego e mudo, além de sua pele ser extremamente sensível. Apesar de sua condição Emanuel não desistiu de seu objetivo de tornar-se um herói, ele se adaptou e aprendeu a usar suas próprias ferramentas para ser um atirador exímio. Emanuel nasceu e atua em Goiás.

JESTER CHAVO

Jester Chavo é o maior herói paraguaio, seu poder consiste em um disparo brutal que pode ser carregado por muito tempo para causar mais estrago ainda. Jester Chavo é conhecido por ter destruído uma cidade inteira de uma vez só.

HOUDINI

Houdini é o maior mago do mundo, sendo muitas vezes equiparado ao próprio Sr.Tempo, sua magia é bruta e caótica, assim como a sua mente. Houdini poderia ser o herói número um se conseguisse manter sua mente focada nisso.

RAYMOND DIAMOND

Raymond Diamond é um herói americano que tem a capacidade de transformar seu corpo em diamante, seu poder é extremamente poderoso e o coloca alto no ranking mundial, muitos dizem que Raymond é o ser mais resistente da Terra.

GORILLA JOE

Joe é um super herói americano com o corpo de um gigante gorila, sua força é gigantesca como seu corpo, sua mente humana também não fica para trás de seu poder físico, Gorilla Joe é um herói completo em todos os sentidos.

SOMBRA DA MEIA NOITE

Sombra da meia noite é um anti-herói que atua no Brasil, seu poder consiste na manipulação de sombras e furtividade avançada. Sombra da meia noite é conhecido por ser extremamente sério e dramático, fazendo com que muitos evitem conversas longas com ele.

REGES

Reges é um super mercenário da empresa Heroes n' Champions, ele competia com o herói "pistoleiro" pelo título de melhor atirador do mundo, porém sua morte veio cedo pelas mãos de Rick Balboa. Reges é um mercenário que atua no sul e sudeste do Brasil.

A INVISÍVEL LÚCIA

Lúcia é uma super vilã que atua no norte do Brasil, seus poderes consistem na capacidade de ficar invisível e habilidades de assassinato e combate corpo a corpo.

SKY

Sky é uma anti-heroína com poderes vampíricos, seus pais eram historiadores e sua mãe foi contaminada com vampirismo durante uma excursão na amazônia enquanto estava grávida. Sky tem todos os poderes clássicos de um vampiro, tornando ela uma combatente versátil, ela é a líder e vocalista do grupo e banda “As Aberrações”.

ZUMBI JACÓ

Zumbi Jacó é um homem morto vivo de mais de dois metros de altura, ele era um homem estudioso sobre magia, porém sua morte veio cedo durante um ataque de super vilões em sua cidade, fazendo com que ele em um ato de desespero criasse essa magia. Zumbi Jacó faz parte da banda e grupo “As Aberrações”, tocando bateria.

A DEVORADA

A devorada é uma mulher com um segredo, seu nome é desconhecido, assim como sua origem, o que todos sabem é apenas seu poder de se transformar em um gigante lobisomem com fome infinita. A devorada faz parte do grupo “As Aberrações”, tocando baixo.

MIA MÚMIA

Mia ou MúMia é uma anti-heroína egípcia que faz parte do grupo “As Aberrações” tocando guitarra. Mia pode se transformar em uma múmia quando realiza seu feitiço, como múmia ela tem capacidades mágicas mais afloradas e um poder físico muito mais aguçado.

UBER MANTCH

Uber Mantch é o herói mais poderoso da Alemanha, seu poder consiste na preservação de energia cinética, o que o possibilita a causar danos absurdos com movimentos simples.

OBSIDIANO

Obsidiano é um homem feito de rocha extremamente resistente, sua resiliência é comparável a de Raymond Diamond, porém além de sua grande invulnerabilidade não há muitas qualidades para o vilão. O Obsidiano é um anti-vilão do Quênia.

KIM SUN WOO

Kim é um anti-herói da Coreia Popular, também conhecido como “aberração de dano” , seu poder consiste na absorção de dano e na preservação de atrito.

TELEPATA ANNABETH

Annabeth é uma mulher espanhola que possui poderes de telepatia e comunicação, sua especialização é na prestação de serviços de apoio à distância. Annabeth é uma heroína brasileira que nasceu na Inglaterra.

RANKING DOS MAIS PODEROSOS

SEGUNDO COMBO

1- SR.TEMPO
2- COMBO
3- JESTER CHAVO
4- MONTE CARLO
5- EL TORO
6- HOUDINI
7- JOHN MARSHALL GUN
8- FERROCINEÍSTA
9- RAYMOND DIAMOND
10- MARK WEBBER

INIMIGOS DA REALIDADE

Os inimigos da realidade são todos aqueles que por alguma razão apoiam a multifrenia e o impacto entre realidades, estes são os inimigos que ferem a realidade e desejam que o multiverso se misture por completo. Nem todos são necessariamente maus, toda história possui dois lados...

MULHER MATÉRIA

A Mulher Matéria é uma super heroína que tem a capacidade de ver e reinterpretar a matéria, ela pode transformar objetos inanimados em outras coisas de mesma massa, em sua visão não há diferença entre seres e sua matéria, em seus olhos não existe vida e nem morte, apenas matéria. A Mulher Matéria alega ter nascido na Guiana Francesa.

AFILIADO DA OVELHA

O Afiliado da ovelha é um sábio africano que vaga pela realidade em busca de iluminação, para ele a realidade é apenas um estágio de transição de algo muito maior do que a vida, ele defende a união multiversal como uma forma de transcender.

A EXISTENCIALISTA

Elizeveta Pavlov é uma ocultista da república Tcheca, suas habilidades envolvem a transição da matéria e a manipulação da existência, em seus olhos a existência é como uma série de nós que devem ser desfeitos por suas mãos, ela defende a multifrenia enxergando como o caminho natural da existência.

CADERNISTA JUSSARA

Jussara é uma artista e heroína brasileira, sua capacidade de trazer sua arte à vida se mostrou útil para lutar contra o crime desde sua adolescência. Jussara defende a multifrenia como a maior expressão artística da realidade. Jussara é uma heroína que atua no centro-oeste brasileiro.

O GROTESCO IMPRESSIONISTA

O Grotesco é um homem com a capacidade de adaptação e fagocitose avançado, para o vilão a multifrenia é como sua vida, a adaptação do ecossistema de forma natural.

O PANELA

O Panela é um dos membros do Monte dos Mil, sua origem trágica fez com que ele viva em agonia dentro de uma panela gigante com duas pernas, sua dor é infinita. O Panela só se mantém vivo através de pactos com o Diabo, para ele a multifrenia pode ser uma forma de recuperar seu corpo. O panela é um anti-herói austriaco que atua no Brasil.

O TELACINEISTA

O que Tudo Vê ou TV é um residente da Ultraferrovia, ele é um dos neuromaníacos mais famosos, com suas streams de combates reais e chips de memórias ele criou um real mercado ao redor de grandes tragédias e o vício de adrenalina. Para o vilão a multifrenia vai ser o evento mais extraordinário a ser filmado na história. O TV é um vilão brasileiro da Ultraferrovia.

VASH FATE

Vash era um homem de sorte, até que o jogo virou contra ele. Vash era viciado em adrenalina e testar sua sorte, porém após se injetar com a herofedrina premium Vash tornou-se imortal e a vida tornou-se a prisão mais terrível possível, para ele a multifrenia é uma fuga desse destino. Vash é um vilão do sudeste brasileiro.

O BERSERKER

O Berserker faz parte do bando do Panteão, para ele a multifrenia é uma oportunidade de testar sua força contra os mais fortes de todas as realidades, ele deseja testar até onde sua fúria pode levá-lo em comparação aos outros mundos. O Berserker é um vilão noruguês.

A VALQUÍRIA

A Valquíria faz parte do bando do Panteão e deseja acompanhar seus camaradas na batalha entre realidades da multifrenia. A Valquíria possui asas poderosas e um vasto conhecimento de combate corpo a corpo. A Valquíria é uma anti-heroína do México.

PEQUENA MARIA E GRANDE JOÃO

João e Maria são irmãos com poderes de alterar seus tamanhos como o nome sugere, eles são viciados em batalhas até a morte e acham que a multifrenia vai ser a maior arena da história. João e Maria são vilões da Argentina.

TARÂNTULA MATIA

Matia é um super herói chileno que usa seus poderes de veneno para combater o crime, ele acredita que a multifrenia pode trazer o fim da super vilania.

GAOLANG YāNG

Gaolang é super herói tailandes que deseja descobrir a origem da origem meta humana, seus poderes de borracha serão testados ao longo da multifrenia, onde ele acredita que pode achar respostas

ESTRANHOFRENIA

O que rolou?

Além dos defensores e inimigos da realidade existem aqueles que simplesmente nasceram desse vácuo de existência, versões paralelas bizarras de personagens já conhecidos, criaturas de caos puro que assumem formas extremamente distorcidas do normal. Nessa multifrenia acontecem distorções bizarras na realidade que resulta em inúmeras bizarrices.

MONTE CARLOS

Essa versão bizarra do original herói Monte Carlo é um mamute que usa um grande tacape como arma, ele surge a partir da concepção e leitura errada do nome do super herói.

PISTOLEIRO FANTASMA

Essa variante é o espírito do antigo mercenário e herói Pistoleiro. Pistoleiro é morto por Big Pharma na linha do tempo original, essa variante segue desse ponto canônico. Assim como sua versão viva, o pistoleiro fantasma é um mercenário brasileiro.

SÉLIA E AS SEREIAS

Essa é uma variação da banda “As Aberrações”, neste universo todos são sereias e formam uma banda de glam rock em vez de punk pós-moderno. Sélia e as sereias são vilãs do norte do Brasil.

KRAKATOA

Essa versão do rei das explosões não morreu na sua última explosão, desde então ele volta a ativa e decide mostrar a todos quem ainda é o rei das explosões. O rei das explosões é um vilão do nordeste brasileiro.

YURI WESLEY JOHNSON

Essa variação é um primo do Demitrius Wesley Johnson, ele existia na linha do tempo original mas foi descanonizado em uma luta contra o Afiliado da ovelha. Assim como seu primo, Yuri é nascido e criado no sudeste brasileiro.

A PERFEITA TRANSICIONISTA

Essa é uma versão paralela do Grotesco Impressionista, neste universo ele é uma mulher e seu poder de adaptação tornou-se o de copiar a forma de outros seres vivos, assim como sua contraparte, a perfeita transicionista é de um laboratório brasileiro.

ARTICULADO

Nesta versão o vilão nunca morreu pelas mãos do Homijo e se reformou como um herói, passando a lutar ao lado de Rick Balboa contra o crime e o capitalismo. O Articulado é um vilão brasileiro.

EVENTOS CANÔNICOS

Eventos canônicos são aqueles que podem ser usados como ponto de partida para sessões futuras que a mesa desejar, ou apenas um referencial de ideias do heroverso. Nada neste livro deve ser levado ao pé da letra ou como cravado em pedra, estes são apenas alguns casos interessantes que podem ser usados ou não em suas histórias.

Multidimensional começa a multifrenia

Neste evento canônico, o antigo herói Multidimensional volta à vida de forma misteriosa e junto de uma figura misteriosa rasgam a realidade, começando a multifrenia. Neste evento, Homijo mata o vilão Articulado, Victor Aberração e Contorcionista Vitória.

Mark Webber destrói a Ultraferrovia

Neste evento canônico o herói Mark Webber finalmente encontra o vilão Roberto, eles se encontram na Ultraferrovia, Roberto estava energizado com a matriz de energia da Ultraferrovia e fere fatalmente Mark Webber, Mark cai em um caldeirão de herogumelos e entra em herofrenia, seus poderes saem de controle e ele começa a levitar a Ultraferrovia. A luta sai de controle e outros heróis são acionados, o Ferrocineista começa a segurar a Ultraferrovia impedindo-a de ir mais distante do chão do que já estava, Combo, Monte Carlo, Homijo, Rick Balboa e Roberto se unem para derrotar Mark. Mark é derrotado assim como Roberto, o Maquinista prende Roberto como a nova matriz energética da Ultraferrovia como vingança por ele ter matado B4-LU.

Sr.Tempo envia heróis de volta no tempo

Este evento se passa logo depois de Mark Webber destruir a Ultraferrovia, Sr.Tempo cria um plano para enviar heróis de volta no tempo para impedir que a multifrenia aconteça, ele convoca todos heróis presentes no momento, Homijo, Rick Balboa, Alex, Kazuki e Marco Aurélio.

Hamilton expõe crimes

Neste Evento canônico Hamilton arma um plano para incriminar o CEO da empresa Heroes n' Champions, ele usa o senador Antonio Victor Delacruz (AKA Big Pharma) para expor crimes e fraudes de diversos heróis da empresa. Em seguida uma equipe composta por Big Pharma, Koji, O Telacineista, Bananilson Farofa, Demitrius Wesley Johnson e o Panela vão para o esconderijo do CEO, lá eles enfrentam e matam o CEO, porém John Marshall Gun descobre que foi um trabalho do Hamilton e Bananilson Farofa é morto.

HERMANOFRENIA

O que acontece no mundo de Multifrenia fora do Brasil? Este curto capítulo explora isso!

Apesar do Brasil ser o país com o maior número de meta-humanos, ele não é o único, e menos ainda o único com potências mundiais, a américa latina é conhecida como a maior potência global, o Brasil traz bastante deste mérito, mas não é o único que faz por onde, podemos explorar as peculiaridades do Paraguai e Jester Chavo por exemplo, um herói tão poderoso que foi pedido para se aposentar de missões menores, Nuevo Mundo, sua empresa responsável, tem muito orgulho de sua posição no ranking mundial dos heróis. Outro caso é o argentino El Toro, com sua posição no segundo lugar no ranking atual dos heróis, ele é uma estrela em constante ascensão, mas o que tudo isso quer dizer? Que não devemos nos limitar a apenas um lugar ou personagens! O mundo é um lugar muito grande e as opções são infinitas, seja no Brasil com nossos heróis, seja no Uruguai com nossos hermanos ou na Tailândia com nosso Gaolang, Multifrenia é para todos de toda forma, o heroísmo existe por todo o planeta!

Empresas Hermanas

ATLAS ARGENTINA

Sempre a um passo de você

A Atlas possui 14 polos ao redor do mundo para atender qualquer super necessidade que possa surgir, alguns chamam isso de monopólio, eles chamam de marketing. A Atlas Argentina é um dos polos mais bem sucedidos da Atlas, contando com a presença de inúmeros heróis famosos, mas especialmente do El Toro

Nuevo Mundo

Amor y conciencia

Nuevo Mundo é uma empresa nova no jogo mundial, criando seu nome especialmente através do mundialmente temido Jester Chavo. Nuevo Mundo vem crescendo a cada ano trazendo novas oportunidades para os meta-humanos latino americanos

CRIAÇÃO DE PERSONAGEM

ESTUDOS DE CAMPO DO JOHN MARSHALL GUN

A NOVIDADE CHEGOU!

Com os inéditos estudos de campo do John Marshall Gun nós trouxemos habilidades e super poderes inéditos!

Aqui ficam os novos super poderes e habilidades de Multifrenia.

DEVORAR:

Você é capaz de devorar inimigos usando poder+utilização de poder, causando 3d12+10 de dano e recuperando 3d10 de vida.

Em níveis mais altos seu dano se torna 2d20+20 e você recupera 3d12+5 de vida

CONFUSÃO MENTAL:

Você usa sua telepatia para confundir a mente de até 2 alvos, os alvos rolam um teste de resistência para anular usando intelecto com conhecimento, se fracassarem eles perdem a ação

Em níveis mais altos sua DT sobe em 5 e a quantidade de alvos sobe em 1

CANALIZAR FÚRIA:

Você possui um temperamento furioso e super expandido, conforme a luta avança mais furioso você se torna, a partir da quinta rodada você entra em fúria e passa a causar +5d de dano e seu crítico melhora em 1, mas corre o risco de atacar um aliado

HORA DO TRABALHO:

Você luta reservando parte da sua força, durante as primeiras 10 rodadas você tem -5 de acerto e 3d de dano, mas após essas rodadas você entra em overtime, recebendo todos seu bônus de volta ao normal e passando a causar +8d de dano

ECO:

Você tem o poder de replicar os impactos que um alvo sofrer, uma vez a cada 4 rodadas você pode causar o dano que um alvo levou uma segunda vez

Em níveis mais altos você pode usar seu poder em dois alvos

DESTRUIDOR DE SONHOS:

Você recebe um ataque especial chamado “aleijar”, este ataque causa +3d de dano contra membros de locomoção de seus alvos

OLHO AFIADO:

Você recebe metade da desvantagem por mirar na cabeça de um alvo

ATAQUES VERSÁTEIS:

Você tem o poder de alterar o tipo de dano que suas armas causam, além de mudar o tipo de dano você pode aumentar o dano que causa em 2d10 uma vez a cada 2 rodadas

Em níveis mais altos você aumenta seu dano em 3d10

ATACANTE DESGRAÇADO:

Você pode gastar uma rodada analisando um alvo, após essa rodada você passa a anular a rigidez do alvo a um máximo de 15 pontos

DISRUPTURA:

Você consegue causar danos psíquicos em alvos usando seu super poder, seu dano causa 3d12+utilização de poder

Em níveis mais altos seu dano aumenta para 4d12 e o alvo rola um teste de resistência com intelecto e atletismo, se falhar ele fica atordoado, perdendo a reação

VANTAGEM TERRITORIAL:

Quando você está mirando em um alvo abaixo de você, você causa +3d de dano.

CONTROLE SANGUÍNEO:

Você é capaz de controlar seu sangue, podendo gastar 10 de vida para causar +1d de dano, você pode gastar quantos pontos de vida desejar para receber o bônus equivalente

Em níveis mais altos você pode gastar 2 rodadas para reabsorver seu sangue, curando todo dano auto infligido

MATA-DEMÔNIOS:

Você se torna capaz de realizar o ataque nomeado “mata demônios”, esse ataque causa o dobro de dano mas só pode ser usado quando você estiver com 10 ou menos de pontos de vida

ATACANTE RESGUARDADO:

Quando você está com todos seus pontos de vida você causa +4d de dano

BOLSOS FUNDOS:

Você tem a capacidade de esconder suas armas no equivalente de 6 de peso

PROTETOR DA PAZ:

Você recebe mais uma ação quando estiver protegendo civis

IMPROVISIONISTA PROFISSIONAL:

Você consegue criar armas usando o ambiente a sua volta, você gasta uma rodada criando a arma e não pode criar armas de fogo

BALAS FURIOSAS:

Você pode criar uma munição especial que causa +3d de dano, essa munição dura 3 rodadas e custa 100 mil para fazer

COPIADOR:

Você tem o poder de copiar poderes, seu poder copiado dura 3 rodadas e pode ser copiado mais de uma vez, este poder só pode ser usado uma vez por sessão

SOFRIMENTO ACÍDICO:

Seu sangue é ácido, para cada dano sofrido seu atacante leva 2d10+5 de dano ácido

Em níveis mais altos seu dano sobe para 2d12+8

COMPROMETIMENTO COM A JUSTIÇA:

Como uma ação extra você pode atirar-se para salvar um aliado, você recebe o dobro de dano que ele levaria, essa ação pode ser feita até 3 vezes na mesma rodada

MURALHA VIVA:

Você ganha a ação “proteger”, esta ação faz com que você não possa se mover e nem reagir, porém todos aliados que estiverem atrás de você recebem +10 de rigidez e 5 CA.

ARMA NATURAL:

Seu corpo possui armas naturais como garras ou espinhos, essas armas causam 3d12+poder de dano e possuem 2 espaços de modificação, seu ataque é rolado com poder+utilização de poder

Em níveis mais altos essas armas recebem mais um espaço de modificação e 2d de dano

SUPER PERSPECTIVA:

Você tem sua força conforme enxerga seus alvos, quanto menores eles forem na sua visão mais forte você é, você pode causar o ataque de esmagar causando 1d20+5 para cada 5m entre você e o alvo, sua distância máxima é 30+percepção

IRRADIAÇÃO:

Você controla a radiação e é capaz de disparar rajadas de radiação que causam 3d10 de dano, o alvo rola um teste de resistência com imortalidade e atletismo, se falhar ele vomita, perdendo o turno

Grimórios do Houdini

O Houdini abriu para você sua coleção de grimórios! É melhor aproveitar!

Aqui você aprende a criar e usar magias em Multifrenia.

CRIANDO MAGIAS

Uma experiência mágica

A magia no universo de Multifrenia vem de forma misteriosa e muito estudada pelos seus usuários, a maior parte dos magos entendem a magia como conturbações naturais na realidade, caminhos que a realidade da a volta, os magos mais poderoso como Sr.Tempo ou Houdini podem ver essas anomalias como veem a vida. A magia pode ser extremamente poderosa, mas é instável, existe um custo em utilizar essas anomalias da realidade, uma sobrecarga mágica pode trazer consequências adversas.

Mas como podemos usar esses feitiços? Da mesma forma que os super poderes!

Efeito mágico:

Para cada efeito mágico da sua magia adicione um no risco de sobrecarga mágica, cada efeito pode ser adquirido mais de uma vez.

Curar 20 de vida

Causar 2d20 de dano

Conceder +1 CA

Curar efeitos

Causar dano elemental de 1d10 por 3 rodada

Causar efeitos

Utilização:

Uma ação padrão: Não afeta o risco

Uma reação: Aumenta o risco em 2

Uma rodada completa: Reduz o risco em 2

Modificador:

Pode aumentar ou diminuir o risco de uma sobrecarga mágica!

Explosivo: Diminui o risco em 4, mas se houver uma sobrecarga todos recebem 210 de dano

Caótico: Diminui o risco em 2, mas se houver uma sobrecarga todos trocam de fichas com a pessoa ao lado

Medida de segurança: Aumenta o risco em 6, mas se houver uma sobrecarga nada acontece além do usuário perder a magia

Continuidade: Aumenta o risco em 3, porém mesmo com uma sobrecarga mágica o usuário ainda pode continuar usando magia

Sobrecarga mágica:

A utilização de magia é uma técnica perigosa e instável, eventualmente uma sobrecarga mágica pode ocorrer, causando um efeito adverso e deixando o usuário sem magia, toda vez que um mago for usar magia ele deve rolar 2d6 e somar seus bônus de risco, se a soma der 13 ou mais uma sobrecarga mágica ocorre.

Quando uma sobrecarga mágica acontece o personagem que a causou rola um d10 e um dos seguintes efeitos ocorre com todos no combate:

Ratofrenia: Todos que falharem um teste de poder com utilização de poder DT 20 são transformados em ratos por 2 rodadas, perdendo todas ações menos a de movimento

Explosão mágica: Todos que fizerem uma ação padrão na rodada levam 50 de dano

Zerinho ou um: Todos jogam uma rodada de "zerinho ou um", quem sair primeiro leva 100 de dano

Troca-Troca: Todos trocam de arma com a pessoa ao lado

Estátua: Todos que se moverem levam 50 de dano

Jackpot: Uma pessoa do combate passa a causar +5d de dano por 3 rodadas

Tormenta mágica: Um furacão mágico entra no combate e passa 3 rodadas vagando, quem terminar uma rodada dentro dele recebe 100 de dano

Pula pirata: Todos trocam de posição e aparecem a 2d10 metros de altura

Vida boa: Todos rolam 1d20, quem tirar o menor resultado cura 50 de vida

Gravidade mágica: Ninguém pode usar habilidades na rodada

Magias

Use com cuidado!

MORTEFRENIA:

Você escolhe uma porcentagem de chance de matar um alvo instantaneamente, porém essa porcentagem vai ser dobrada para matar a si mesmo, essa magia vai causar uma sobrecarga explosiva logo em seguida

MANIPULAR REALIDADE:

Você pode rerolar até 3 dados de qualquer alvo, essa magia pode ser usada como reação e tem risco +3 de sobrecarga mágica

CONCEDER DESTINO:

Você pode fazer uma rolagem sua de dados usando poder+utilização de poder por um alvo, essa magia tem risco +4 de sobrecarga mágica

CICATRIZAR FERIDAS:

Você para qualquer ferida de causar mais dano adiante, curando todos os efeitos de todos seus aliados, essa magia tem risco +4 de sobrecarga mágica

CANALIZAR CONHECIMENTO:

Você canaliza conhecimento de seres de outra realidade, permitindo que um jogador se comunique com um personagem, essa magia tem risco +8 de sobrecarga mágica

PERSONIFICAR MEDO:

Você convoca uma imagem tenebrosa a frente de todos, nesta rodada ninguém pode se movimentar para perto dessa imagem, essa magia tem risco +4 de sobrecarga mágica

INVERSÃO DE SENTIDOS:

Você cria uma magia que inverte o sentidos de todos presentes, nesta rodada ninguém tem acertos críticos, esta magia tem risco +4 de sobrecarga mágica

TERRA DEVASTADA:

Você cria um círculo mágico no chão, todos dentro desse círculo causam o dobro de dano, essa magia tem risco +8 de sobrecarga mágica

PANELAFRENIA

Mexendo com o Diabo

O Diabo existe em Multifrenia, e ele tem muitas propostas interessantes! Todos tem seu preço, qual será o seu?

O Diabo está disposto a ouvir qualquer proposta, mas tudo que se leva deve-se pagar, uma das muitas formas de crescer no universo de Multifrenia é através dos pactos e rituais com o Diabo, ninguém vai te julgar (além de Deus, porque ele com certeza vai). Pactos com o Diabo trazem benefícios ao custo de algo, esses pactos também podem ser forjados em momentos próximos da morte durante o combate, desde que o personagem saiba da existência do Diabo, é claro.

CRIANDO RITUAIS

Que medo!

Rituais podem ser invocados por vários motivos e de várias formas, de forma mais básica, existem 3 componentes básicos para qualquer ritual, sendo estes:

Rancor: O sentimento de ódio ao outro

Desespero: A agonia de viver ou ânsia por sobreviver

Ganância: O desejo de ter acima da compaixão

Estes são os elementos básicos, um ritual se baseará em ao menos um desses pilares, sendo os rituais mais poderosos os que utilizam os três aspectos do paranormal. Os símbolos utilizados nos rituais são menos importantes do que a circunstância e intenção por trás dele, em momentos ímpares rituais são criados sem a utilização de símbolo algum.

Com isso em mente, como podemos criar um ritual para assinar um pacto com o Diabo? Pagando caro.

Sacrifício:

São a moeda de troca com o diabo, cada sacrifício cede um ponto, múltiplos sacrifícios podem ocorrer em um mesmo ritual para um resultado melhor!

Pontos de atributo

50 pontos de vida

A vida de um aliado morrendo

Pontos de CA

300 mil kwanzas

Ritual:

Requerem um custo equivalente de sacrifícios!

Aumento de talento: 5 ponto de sacrifício para cada 10 de talento

Ressurreição: 25 pontos de sacrifício

Melhora do multiplicador crítico: 50 pontos de sacrifício por ponto

Aumento de dano: 3 pontos de sacrifício por 1d de dano

Amaldiçoar arma: 10 pontos de sacrifício por maldição

Modificadores:

Alteram os resultados finais!

Durante um combate: Os resultados são dobrados

Em um interlúdio: Os pontos de sacrifício são dobrados

Ritual sem símbolo: Os preços são dobrados

AMALDIÇOANDO ARTEFATOS

Destruição da realidade

Artefatos Amaldiçoados são criados através de um canalizador, um observador que possui intenção, intenção é a força mais forte na criação de um objeto amaldiçoado, artefatos extremamente poderosos são criados a partir de desejos intensos, a partir desses desejos a realidade em si pode ser alterada. Artefatos amaldiçoados são categorizados entre seu **risco** e seu **custo**, quanto maior o risco, menor o custo, quanto maior o custo, menor o risco.

Ganância:

Objetos de risco alto e custo baixo, costumam trazer má sorte ao usuário.

Desespero:

Objetos de custo alto e baixo risco, costumam drenar a essência do usuário.

Rancor:

Objetos que possuem tanto risco quanto custo, são imprevisíveis e instáveis, costumam ser extremamente poderosos.

Artefatos amaldiçoados podem ser criados a partir dessa base, exigindo a criação de um ritual e o sacrifício de algo relacionado à maldição, as maldições são imprevisíveis e perigosas, nunca deve-se contar com um resultado positivo quando as utilizando.

NOVAS QUALIDADES E DEFEITOS

As qualidades e defeitos voltam em Multifrenia, como da última vez, para cada ponto em talentos é necessário a mesma quantidade ou mais em defeitos!

Qualidades e defeitos adicionam mais uma camada na criação de personagens, trazem à tona aspectos práticos na jogatina que poderiam ser negligenciados de outra forma, as qualidades e defeitos são melhores utilizadas quando ao lado de um ideia de história pro personagem e menos por um aspecto puramente numérico para ser vantajoso.

QUALIDADES

Genética perfeita (4): Você recebe por nível +15 PV

Ocultista (4): Todo ritual realizado por você é considerado de interlúdio

Experiência mágica (4): Você reduz sua chance de sobrecarga mágica em 2

Devorador de conhecimento (10): Todo nível você pode aprender uma nova habilidade

DEFEITOS

Compreensão falha(2): Seus rituais não tem bônus positivos por circunstância

Magia instável(2): Seu risco de sobrecarga mágica aumenta em +2

Corpo inapto(3): você não pode utilizar implantes cibernéticos

Destinado a morrer(10): Você não recebe nenhum bônus ao subir de nível

EQUIPAMENTOS

TONHÃOFRENIA

Não se esqueçam dele!

Este capítulo é um guia para tudo que envolve equipamentos, armas, acessórios, armaduras, implantes, as compras do mercado, o que você precisar!

Uma boa organização quanto os equipamentos pode ser o que separa uma missão bem sucedida de um enterro em cova rasa para um monte de pé rapados que se achavam heróis. Aqui você vai aprender a criar as próprias armas.

Dano:

Para cada categoria aumenta em 10 mil!

Arma leve (d10): 2
Arma média (d12): 3
Arma pesada (d20): 5

Quantidade de dados:

Para cada categoria aumenta em 50 mil!

1d: 1
3d: 2
5d: 3
8d: 5

Modificadores:

Para cada categoria aumenta em 100 mil!

1 espaço: 1
2 espaços: 2
3 espaços: 3
4 espaços: 5

Mods novos:

Cada categoria aumenta 100 mil!

Impactante (1): A cada 4 rodadas seu ataque causa +4d de dano

Chocante (2): A cada 3 rodadas seu ataque pode atordoar um alvo que falhar um teste de imortalidade com atletismo DT 20

Letal (5): Aumenta o multiplicador crítico em 1

Vorpal (5): Torna o dano causado à cabeça de inimigos em x3

ACERVO PESSOAL DE ARMAS DA FAMÍLIA GUN

O melhor que o nepotismo oferece

Além de seu poder de magnetismo, a família Gun é conhecida por seu gigantesco arsenal de armas de fogo, armaduras e acessórios, essas armas são especialmente poderosas, e caras!

Armas:

700 mil por cada!

Apoteose: Uma britadeira de construção transformada em uma lança estupidamente pesada, causa 8d20+30 de dano, seu crítico é x4 e uma vez a cada 5 rodadas seu ataque deixa o alvo atordoado

A sortudinha: Uma navalha com cravejamentos no cabo, causa 3d12+10 de dano, pode dar dois ataques, seu crítico é x2 e a partir de 15

Magnólia: Um revólver de calibre pesado que causa 8d12+60 de dano, pode dar 3 tiros, porém não pode dar dano crítico

Satanás: Uma metralhadora .50, causa 8d12+10 de dano, pode dar 5 tiros, crítico x2

Armaduras:

600 mil por cada!

Engole bala:

Armadura pesada que concede +12 CA, sua rigidez é 5 contra todo tipo de dano e 8 contra tiros

Dançarina Rakshasa:

Armadura leve que concede +10 CA e 3 de rigidez contra danos de armas brancas

O precavido morreu de velho:

Armadura comicamente pesada, concede +8 de CA e previne danos críticos, concede também 5 de rigidez contra todo tipo de dano

Acessórios:

300 mil por cada!

Grimório do Houdini: Reduz o risco de sobrecarga mágica em 6

Bandagens da MúMia: Concede a habilidade de agarrar inimigos a distância como uma ação extra

Óculos escuros do Gorilla Joe: Impede o usuário de ser cegado, concede +3 de popularidade e carisma

Laço da Boneca: Uma vez por campanha impede o usuário de sofrer um dano fatal

Cinto de utilidades da Pessoa Preparo: Um cinto de utilidades que uma vez por cena concede +10 em um teste

COLEÇÃO DE DROGAS DO BIG PHARMA

Não usem crianças!

A coleção de drogas do Big Pharma é um acervo pessoal do maior heroviciado do mundo, nesta coleção pessoal os efeitos são mais poderosos, mas o custo na saúde também é, afinal, são as drogas do homem que matou o Defensor e morreu de ataque cardíaco.

Auxiliares:

Custam 50 mil!

Morfina modificada: Cura 4d20+30 de vida, cura qualquer condição

Kit médico especializado: Remove qualquer efeito e tira do estado morrendo, pode ser usado pela própria pessoa morrendo

Condensador ósseo: Faz o usuário causar +2d de dano e aumenta a rigidez em +4

Ultrafocalizante: Faz o usuário ganhar +5CA na próxima rodada

Drogas:

Custam 100 mil!

Psicofármaco focaliztron: O usuário recebe +20 de acerto na próxima rodada mas passa uma rodada cego

Herogumelo injetável: O usuário recebe +5 em todos atributos e causa +5d de dano por 3 rodadas, porém uma rodada após isso ele cai desmaiado por 3 rodadas

Psicoativo devorador de mentes: O usuário recebe +5 em melhora crítica, recebe mais uma ação e seu dano aumenta em +2d, porém depois disso ele cai morrendo, se for retirado do estado de morrendo ele recupera sua vida anterior

Implantes cibernéticos:

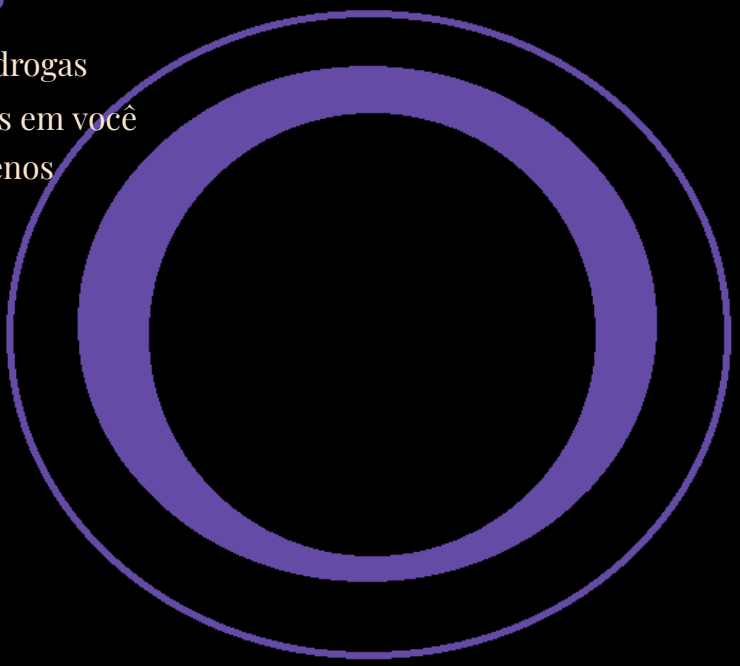
Custam 300 mil!

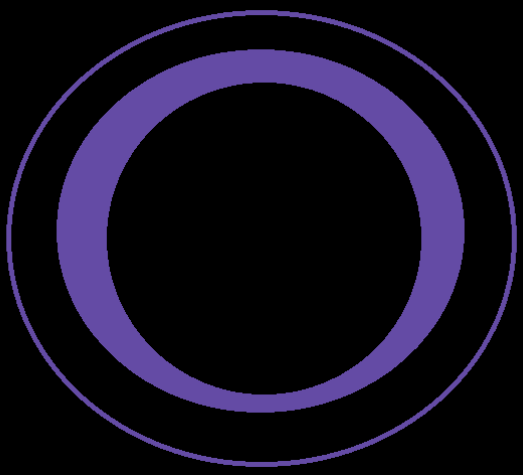
Implante de memórias turbulentas: Você recebe a habilidade “recuperar memórias”, que permite uma vez por sessão relembrar uma memória desse chip, recebendo +20 em um teste

Implante subcutâneo injetor de drogas: As drogas passam a ter efeitos dobrados em você mas duram uma rodada a menos

Detector de movimento interno: Concede +5 de percepção e te torna imune a ataques furtivos

Dispensador de hormônios: Uma vez por dia dispensa hormônios que curam 3d12+5 de vida





ARSENAL AMALDIÇOADO DO MONTE CARLO

O gigante gentil Monte Carlo esconde algo terrível em baixo de seu dojo, por trás de sua caridade Monte Carlo esconde um homem extremamente sério e versado no paranormal, seu arsenal é nada menos que fenomenal, ele mantém guardado o que os outros não podem lidar, ou ter consciência. O Anderson Monte Carlo tem um verdadeiro arsenal amaldiçoado no subsolo de seu pacífico dojo.

Artefatos amaldiçoados:

A bala que matou Getúlio Vargas: Uma bala enferrujada amaldiçoada com desespero e rancor, o usuário pode usar essa bala para canalizar a dor de uma vida em um alvo, esse alvo perde 50 de talento e 12 de atributo, assim como o usuário

As 36 bênçãos de Buddha: Um pequeno sino dourado sujo com a ganância humana, o usuário pode conceder bênçãos e maldições, porém para cada bênção em um aliado deve haver uma maldição em si mesmo e para cada maldição em um inimigo deve haver uma bênção em um inimigo. As bênçãos podem ser +15 de acerto, +5d de dano ou +10CA, as maldições são o oposto.

A pedra que matou Abel: Uma pedra com energia caótica de rancor e desespero, o usuário pode inexistir um alvo em troca de inexistir um aliado

A queixada de mula que Sansão usou: Uma queixada de mula com energia desesperada, essa arma causa 10d20+80 de dano, seu crítico é x4 e em 12, porém cada rodada usando essa arma drena permanentemente 200 de vida

Um dos pregos que feriu Jesus Cristo: Um prego grande e enferrujado, sujo da ganância humana, o usuário desse artefato recebe +20CA, mas está destinado a um fim terrível por quem mais ama, todos ataques aliados tem 50% de chance de te acertar

Cinzas da biblioteca de Alexandria: Cinzas com sabor de rancor, o consumidor desse artefato recebe +30 de talento em troca de 50 de vida e 5 de atributo

A pistola de Billy the kid: Uma pistola enferrujada com a ganância humana, ela incrivelmente ainda pode disparar, seu dano é de 10d12+70, podendo realizar dois disparos e seu acerto recebe +10, porém utilizar essa arma drena 5 de atributo por rodada

Os óculos do Lampião: Um óculos que viu muito desespero e rancor, o usuário que vestir estes óculos recebe +5 CA, mas em troca perde 5 de percepção e acerto permanentemente, retirar os óculos não recupera, e se os vestir novamente perde novamente

REGRAS

COMBOFRENIA

Tá na hora de quem?

O combate continua sendo o carro chefe do heroverso, essencialmente todas histórias de Multifrenia culminam em um grande combate entre partes, seja por justiça, amor ou ganância, tudo termina em sopapo!

Neste capítulo iremos abordar algumas novas regras opcionais, tudo para dar variedade para sua jogatina de Multifrenia!

HEROFRENIA

A herofrenia é uma doença mental que aflige os meta-humanos há algum tempo, cada vez mais casos de herofrenia são relatados, mas como seria estar nos pés de um herofrênico? Essa regra cobre esse tipo de dúvida, permitindo que você em primeira mão experiencie a loucura heróica!

Causa:

Abuso de drogas: A herofrenia acarretada pelo uso abusivo de drogas é o tipo mais comum de herofrenia, você se torna violento e caótico, começa a alucinar e não sabe distinguir realidade de fantasia, sua paranóia faz com que você não possa mais ter aliados

Experiência traumática: O segundo tipo mais comum de herofrenia, você se torna uma vazia, tudo te faz lembrar do ocorrido e seu desejo é se afastar da realidade, caindo eventualmente dentro do grande vazio que cresce em si, você não consegue mais evoluir

Solidão: O tipo mais raro de herofrenia, sua mente se contorce em uma espiral autofágica que te destrói, você tem alucinações constantes e um uma enorme confusão, você não consegue lembrar o que ocorreu há pouco tempo e vive em um estado de transição entre memória e realidade, você não consegue mais se conectar com pessoas e nem momentos

AÇÕES DE INTERLÚDIO

Descansar que ninguém é de ferro...

Ações de interlúdio são ações feitas entre sessões ou campanhas que trazem efeitos bônus para a próxima jogatina de herofrenia, aqui é a hora de desenvolver essas relações sociais e aliviar esses músculos!

A Ovelha negra:

Um pequeno bar e pizzaria próximo da torre da Atlas em São Paulo, um bom ambiente para sentar e relaxar com os amigos, aumenta em 1 sua popularidade permanentemente, na próxima sessão você e um aliado tem um bônus em +5 em sinergias

Culto do Reverendo Josias:

Um domingo com seu vampiro favorito, um ambiente bom para refletir e descansar o espírito, permite que você desaprenda uma habilidade em troca de aprender uma nova

Centro de treinamento da Atlas:

Uma academia de ponta, no coração da torre da Atlas, permite que você treine um atributo sem subir de nível, você recebe permanentemente +2 em um atributo

Pescar com o Hydro:

Uma relaxante sessão de pesca com o rei dos mares, você recebe +10 de vida permanentemente, além de algumas boas histórias

Emprego fixo:

Uma alternativa para quem tem que pagar contas, você recebe 100 mil

CIVILFRENIA

Você achou que iria sair por aí sem investigar?

Para os amantes de mistério e investigadores de plantão essas regras foram criadas, estas são regras opcionais que aprofundam a parte investigativa de Multifrenia! O foco em civilfrenia é a investigação, muitas vezes os personagens nem heróis serão!

Investigação:

Checar ambiente:

Um teste de intelecto com percepção para checar ao redor, analisar quais são os **pontos de interesse.**

Investigar ponto de interesse:

Um ponto de interesse pode ser qualquer coisa que chame a atenção e esteja relacionada ao caso, um ponto de interesse requer um teste de talento para ser investigado, geralmente intelecto com conhecimento, mas pode variar, um ponto de interesse investigado com sucesso concede uma **pista.**

Analisar pista:

Para analisar uma pista o grupo precisa sair da área de investigação e analisar com calma, leva cerca de uma hora para analisar uma pista, com 3 pistas analisadas com sucesso o grupo pode investigar a próxima cena ou, se for o caso, encerrar a investigação.

Auxiliar investigação:

Um aliado pode auxiliar outro a investigar um ponto de interesse, argumentando com o mestre qual talento ele usará para conceder esse bônus, se for convincente, ele soma seu bônus à investigação.

Forçar teste:

Um teste de investigação pode ser rerolado, forçando o teste, porém se o segundo teste falhar a pista é destruída.

CRIANÇAFRENIA?

Para todas as idades

Criançafrenia é uma versão mais light de Multifrenia, sem violência, sem drogas e sem baixaria, é um sistema simplificado para que as crianças também possam se divertir com os super heróis e vilões, neste mini RPG todos os inimigos são robôs e não há morte! Nesse sistema os números continuam bem baixos e nunca passam de 10!

Sistema:

Para fazer uma ação é rolado um d6 e soma-se o atributo, todos tem uma ação só por rodada e não existe combate entre super heróis da mesma equipe. O único dado usado é o d6, tanto para acerto quanto para ataque.

Ficha:

A ficha é composta por quatro elementos apenas, as fichas de inimigos seguem o mesmo padrão

Nome:

O nome do mini super herói

Vida:

Todos possuem 10 de vida, chegando a 0 o personagem foge do combate e recupera toda a vida

Defesa:

Todos possuem 5 de defesa, é a dificuldade para acertar um golpe, deve-se tirar 5 ou mais no dado para acertar

Super poder:

É o número que se soma na rolagem, todos tem 2 de super poder

TRANSIÇÃO DE UNIVERSOS

Como é aí do outro lado?

Multifrenia é uma história de super heróis enfrentando uma ameaça de outra realidade e a colisão de seus universos, evidentemente seria necessário criar o cenário para esses conflitos, mas e se esse cenário não for como estamos acostumados? Essa é a pergunta que iremos responder com essa nova mecânica!

Universo bidimensional:

Você é transportado para uma Terra em que tudo é bidimensional, você é achatado e tudo que enxerga agora é para frente e para cima, nesta dimensão todos podem se mover verticalmente e o movimento é dobrado, assim como a percepção

Universo aquático:

Você é transportado para um universo repleto por água, o movimento de todos é reduzido pela metade, todos causam -8d de dano e precisam subir para pegar ar a cada rodada equivalente aos pontos de imortalidade

Universo pesado:

Você é transportado para um universo em que tudo parece mais pesado, todos tem -10 de acerto mas causam +5d de dano

Universo leve:

Você é transportado para um universo em que tudo é mais leve, para cada ponto em super velocidade você recebe mais uma ação, todos causam -5d de dano

Universo realista:

Você é transportado para um universo extremamente realista, nele todo dano é dobrado e causa sangramento equivalente a 2d10 até ser curado, não existe magia e as armas de fogo precisam de munição, todos perdem os super poderes e armas estupidamente pesadas e surpreendentemente leves não tem mais bônus

Universo quadridimensional:

Você é transportado para uma realidade com uma dimensão a mais, todos são sobrecarregados com essa nova visão e recebem 100 de dano psíquico por rodada, mas você pode se mover para um momento anterior da luta, assumindo a ficha que você tinha no momento, como se pudesse voltar no tempo se retornar ao espaço que ocupava, dois seres não podem ocupar o mesmo espaço nessa dimensão

MULTIFRENIA

Insanidade multiversal

Neste capítulo vamos tratar do novo rolador aleatório de aventuras, um mecanismo para auxiliar os mestres que desejam criar uma campanha no heroverso. Lembrando que isso é apenas uma base, nada precisa ser levado ao pé da letra e tudo pode sempre ser modificado para encaixar à mesa.

O CENÁRIO:

Role um d10 para definir o cenário da missão:

1-O Mount Rushmore

2-Machu Picchu

3-As cataratas do Niágara

4-A Torre Eiffel

5-Uma cidade submersa

6-Um castelo medieval

7-A lua

8-Um foguete decolando

9-Um silo nuclear irradiado

10-Uma vila isolada

O EVENTO:

Role um d10 para definir o evento da missão:

1-Um ser de outra dimensão aparece

2-Parte de outro universo começa a cair

3-Um tesouro de outra realidade surge

4-Versões alternativas de heróis estão atacando

5-Uma praga está prestes a ser solta

6-Uma sobrecarga de magia vai estourar

7-Uma chuva de aviões de outras realidades vai cair

8-Um assassinato político vai acontecer

9-Um vilão de outra realidade exige uma máquina do tempo

10-Um herói famoso entra em herofrenia

O UNIVERSO:

Role um dado de 8 lados para decidir como é o universo em que a missão se passa:

1-Um universo onde todos heróis são vilões e vice versa

2-Um universo em que todos falam línguas diferentes

3-Um universo muito pesado

4-Um universo muito leve

5-Um universo realista

6-Um universo bidimensional

7-Um universo quadridimensional

8-Um universo aquático

DESENROLAR:

Role um d10 duas vezes para decidir o desenrolar:

1-Um herói de uma terceira realidade entra na missão

2-Um vilão revela ser um herói disfarçado esse tempo todo

3-O Grupo entra em outro universo (volte à página anterior)

4-Um artefato amaldiçoado se forma

5-O grupo precisa ser resgatado por uma outra equipe de heróis

6-O grupo descobre que a ameaça são versões alternativas deles mesmos

7-Um inimigo da realidade entra na luta

8-O grupo precisa investigar uma cena de crime

9-O grupo precisa perseguir um super vilão

10-O grupo encontra documentos incriminatórios de uma empresa

CONCLUSÃO:

Role um d10 para definir a conclusão:

1-O grupo fica presa em outro universo

2-Tudo fazia parte de um plano do Sr.Tempo

3-O Multidimensional prende um dos membros do grupo em outro universo

4-Um herói famoso morre

5-Um super vilão famoso é solto

6-Uma ameaça passada retorna

7- O grupo descobre mais sobre artefatos amaldiçoados

8-O grupo descobre mais sobre a magia

9-O grupo recebe de bônus pela missão 600 mil e uma empresa pede o silêncio deles

10-O grupo descobre mais sobre a multifrenia

RECOMPENSAS

Role um d10 para definir a recompensa do grupo:

1-O grupo recebe 500 mil

2-Cada membro do grupo recebe 300 mil

3-O grupo recebe um artefato amaldiçoado do arsenal do Monte Carlo

4-O grupo recebe um grimório mágico do Houdini

5-O grupo recebe uma arma da famíla Gun

6-O grupo recebe uma armadura especial da família Gun

7-O grupo recebe um acessório do acervo de John Marshall Gun

8-O grupo recebe um desconto permanente de 10% na loja do tonhão

9-O grupo recebe acesso à coleção de drogas do Big Pharma

10-O grupo pode fazer um pacto com o Diabo

A CENTRAL DE TREINOS DA NUEVO MUNDO

Tecnologia de ponta

Na central de treinamentos da Nuevo Mundo você pode se preparar para enfrentar todas as ameaças de universos paralelos e alternativos que vierem, aqui você pode estudar seu inimigo antes dele te enfrentar!

Neste capítulo você vai achar as fichas de todos os personagens não jogáveis! Sinta-se em casa para alterações, customizações e bizarrices!

ALIADOS DA REALIDADE

Aqui estão as fichas de todos aqueles que lutam contra a multifrenia, todos heróis, vilões e meio termos que lutam para que a realidade siga como é!

Telepata Annabeth

Que número eu tô pensando?

Vida: 250

Atributos:
Super força: 0
Super velocidade: 0
Imortalidade: 0
Intelecto: 5
Popularidade: 4
Poder: 6

Invulnerabilidade (CA): 12
Rigidez: 0

Talentos:
Armaria: 0
Atletismo: 0
Carisma: 5
Ciências: 6
Ciências sociais: 6
Combate: 4
Conhecimento: 5
Crime: 6
Percepção: 5
Pilotagem: 0
Reflexo: 0
Utilização de poder: 8

Carga máxima: 5

5 Sedativos

Movimento: 3m

Ataques:

Ler mente:
Annabeth rola um teste de poder+utilização de poder para ler a mente de um alvo e falar o que ele irá fazer, reduzindo o acerto do alvo em -5, essa habilidade pode ser usada como uma reação

Back seat:
Annabeth lê a mente de um aliado, o guiando na batalha, ela soma seu conhecimento no acerto do aliado

Revelar segredo:
Annabeth lê a mente de um alvo e rola um teste de intelecto+ciências sociais Dt20, se ela passar ela acha um segredo pessoal do alvo e revela, enfurecendo o alvo, o alvo enfurecido causa +2d de dano mas perde 5CA

Sombra da meia noite

Mais afiado que uma navalha sombria

Vida: 300

Atributos:
Super força: 4
Super velocidade: 8
Imortalidade: 0
Intelecto: 2
Popularidade: 0
Poder: 5

Invulnerabilidade (CA): 15
Rigidez: 0

Talentos:
Armaria: 5
Atletismo: 5
Carisma: 0
Ciências: 0
Ciências sociais: 0
Combate: 5
Conhecimento: 0
Crime: 8
Percepção: 0
Pilotagem: 0
Reflexo: 5
Utilização de poder: 5

Carga máxima: 9

Presas da meia noite:
Um par de espadas curtas que causam 3d12+10 de dano, quando furtivo o dano aumenta para 5d12+10 e causa envenenamento de 3d10 por rodada

Movimento: 11m

Ataques:

Manipulação das trevas:
Sombra da meia noite pode manipular sombras para ficar furtivo, quando faz isso ele soma sua utilização de poder em seu teste de crime

Assassinato sombrio:
Quando Sombra da meia noite está furtivo seu ataque deixa morrendo independente do dano, no entanto se o alvo for curado ele recupera sua vida anterior

Devorador de luz:
Sombra da meia noite condensa todas as sombras do ambiente a sua volta, assim ofuscando a visão de todos, pela próxima rodada todos ataques dele são considerados furtivos, essa habilidade só pode ser usada uma vez

Reges

O melhor no que faz... mais ou menos

Vida: 300

Atributos:
Super força: 4
Super velocidade: 8
Imortalidade: 4
Intelecto: 0
Popularidade: 0
Poder: 0

Invulnerabilidade (CA): 16
Rigidez: 2

Talentos:
Armaria: 12
Atletismo: 4
Carisma: 0
Ciências: 0
Ciências sociais: 0
Combate: 4
Conhecimento: 0
Crime: 4
Percepção: 2
Pilotagem: 0
Reflexo: 0
Utilização de poder: 0

Carga máxima: 9

Matadora:
Uma metralhadora pesada que causa 3d20+15 de dano e pode dar 3 tiros, crítico x3

Escalpelador:
Um facão preto com cabo de madeira, causa 2d12+15 de dano e seu crítico é a partir de 17

Movimento: 11m

Ataques:

Carregado e preparado:
Reges pode trocar de arma como uma ação extra

Na mosca:
Reges pode gastar uma ação completa para mirar na cabeça de um alvo, dessa forma ele perde a dificuldade extra por mirar

Gun-fu:
Reges tem uma reação especial, podendo dar um tiro para defletir um ataque, ele soma sua armaria ao seu CA

Fogo de supressão:
Reges pode sentar o dedo em sua arma, qualquer um que passar pela linha de fogo recebe 55 de dano, porém Reges não pode se mover enquanto usar esta habilidade

Pessoa Preparo

Segurança em primeiro lugar

Vida: 300

Atributos:
Super força: 4
Super velocidade: 2
Imortalidade: 4
Intelecto: 6
Popularidade: 2
Poder: 0

Invulnerabilidade (CA): 15
Rigidez: 2

Talentos:
Armaria: 3
Atletismo: 3
Carisma: 3
Ciências: 8
Ciências sociais: 2
Combate: 3
Conhecimento: 4
Crime: 5
Percepção: 5
Pilotagem: 4
Reflexo: 2
Utilização de poder: 0

Carga máxima: 9

Kit médico

Morfina

Antiveneno

Movimento: 5m

Ataques:

Preparada para o combate:
A Pessoa Preparo antes de começar a luta pode escolher 3 itens da loja do tonhão para ter em seu inventário

Expertise em improviso:
A Pessoa Preparo pode gastar uma rodada para criar uma morfina que cura 2d20+10 de vida

Conhecimento de fraqueza:
A Pessoa Preparo pode rolar um teste de intelecto+conhecimento de dificuldade 20, se passar ele consegue identificar uma fraqueza em um alvo, a partir desse momento ele causa +5d de dano nesse alvo

Homem pato

Faz quack! Faz quack!

Vida: 300

Atributos:
Super força: 5
Super velocidade: 4
Imortalidade: 0
Intelecto: 0
Popularidade: 3
Poder: 0

Invulnerabilidade (CA): 16
Rigidez: 0

Talentos:
Armaria: 0
Atletismo: 6
Carisma: 4
Ciências: 5
Ciências sociais: 0
Combate: 8
Conhecimento: 0
Crime: 0
Percepção: 4
Pilotagem: 0
Reflexo: 4
Utilização de poder: 0

Carga máxima: 10

Movimento: 7m

Ataques:

Capoeira estilo pato:
O Homem pato começa a gingar, neste estado ele recebe +2CA e pode realizar os ataques "meia lua" e "quebra calcanhar"

Meia lua:
O homem pato faz um ataque poderoso que causa 3d20+15 de dano, seu ataque é rolado com super força e super velocidade, o crítico é x3, a partir de 20

Quebra calcanhar:
O Homem pato faz um golpe para derrubar um alvo, o alvo rola um teste de combate com super velocidade contra o homem pato

Trocar os pés pelas mãos:
O Homem pato troca os pés pelas mãos, nesse estado ele pode realizar os ataques “faca, porrete e facão” e “o que pode fazer um pato”

Faca, porrete e facão:
O Homem pato dá uma sequência de chutes na cabeça de um alvo, deixando ele tonto se falhar um teste de imortalidade+atletismo DT20

O que pode fazer um pato:
O Homem pato dá um mortal e chuta o pescoço de um alvo caído, causando 4d20+15 de dano, se o alvo estiver tonto recebe +3d de dano

Françua

Oui!

Vida: 400

Atributos:
Super força: 2
Super velocidade: 6
Imortalidade: 4
Intelecto: 2
Popularidade: 0
Poder: 0

Invulnerabilidade (CA): 17
Rigidez: 2

Talentos:
Armaria: 0
Atletismo: 4
Carisma: 3
Ciências: 4
Ciências sociais: 0
Combate: 6
Conhecimento: 0
Crime: 0
Percepção: 3
Pilotagem: 0
Reflexo: 8
Utilização de poder: 0

Carga máxima: 7

Madame:
Uma espada de esgrima adornada com flores, causa 2d10+10 de dano e pode dar dois ataques

Movimento:9 m

Ataques:

En garde:
Françua assume uma postura defensiva, neste modo ele não pode atacar, mas recebe 2 reações extras

Dévier:
Françua pode rolar um teste de combate+reflexo como uma reação, se seu teste superar o atacante Françua realiza um ataque que causa 3d20+5 de dano

Patience:
Françua assume uma postura de ataque, neste modo ele pode dar um ataque extra, mas não pode reagir

Garota Morfa

Rawr

Vida: 500

Atributos:
Super força: 8
Super velocidade: 0
Imortalidade: 8
Intelecto: 0
Popularidade: 0
Poder: 4

Invulnerabilidade (CA): 14
Rigidez: 5

Talentos:
Armaria: 0
Atletismo: 8
Carisma: 0
Ciências: 0
Ciências sociais: 0
Combate: 8
Conhecimento: 0
Crime: 0
Percepção: 4
Pilotagem: 0
Reflexo: 0
Utilização de poder: 5

Carga máxima: 13

Movimento: 3m

Ataques:

Transformação:
A Garota Morfa se transforma no grande troll, assumindo a ficha acima, sem a transformação ela não possui habilidades

Brutalidade:
A Garota Morfa pode realizar dois ataques por rodada, seu ataque causa 3d20+10 de dano, seu crítico é x3

Devorar:
A Garota Morfa dá uma mordida em um alvo, causando 2d12+5 de dano e curando 25 de vida

Fúria troll:
Quando a Garota Morfa é reduzida a metade de sua vida ela entra em fúria, causando +2d de dano

Kazuki

Nós temos o Monte Carlo em casa...

Vida: 500

Atributos:
Super força: 5
Super velocidade: 5
Imortalidade: 4
Intelecto: 4
Popularidade: 0
Poder: 0

Invulnerabilidade (CA): 15
Rigidez: 0

Talentos:
Armaria: 6
Atletismo: 4
Carisma: 0
Ciências: 0
Ciências sociais: 0
Combate: 8
Conhecimento: 5
Crime: 0
Percepção: 0
Pilotagem: 0
Reflexo: 0
Utilização de poder: 0

Carga máxima: 10

Katana-pistola:
Uma katana que causa 3d12+5 de dano e pode dar um tiro que causa 2d10+10 de dano, crítico a partir de 19, x2

Katana Amaldiçoada:
Uma katana amaldiçoada que só pode ser usada morrendo, causa 5d20+20 de dano e seu crítico é x4

Movimento:8 m

Ataques:

Dança das lâminas:
Kazuki pode realizar dois ataques por rodada, seus ataques são rolados com super velocidade e super força

Katana-pistola:
Uma vez a cada 3 rodadas kazuki faz um ataque especial que causa o dano tanto da pistola quanto da katana

Shūchū:

Kazuki se concentra para realizar um ataque especial, ele realiza um teste de intelecto+conhecimento DT 20, se passar seu próximo ataque causará o dobro de dano

Satsujin:

Kazuki causa +2d de dano contra alvos com menos da metade da vida

Geladabeth

brrrrrr...

Vida: 500

Atributos:
Super força: 0
Super velocidade: 3
Imortalidade: 3
Intelecto: 0
Popularidade: 0
Poder: 8

Invulnerabilidade (CA): 15
Rigidez: 0

Talentos:
Armaria: 0
Atletismo: 0
Carisma: 0
Ciências: 4
Ciências sociais: 0
Combate: 4
Conhecimento: 0
Crime: 0
Percepção: 0
Pilotagem: 0
Reflexo: 5
Utilização de poder: 12

Carga máxima: 5

Movimento:6 m

Ataques:

Sangue frio:
Geladabeth pode esfriar seu corpo, impedindo sangramentos, ela pode usar essa habilidade como uma reação, somando sua utilização de poder à sua rigidez

Pó de diamante:
Geladabeth congela um alvo usando poder+utilização de poder, esse ataque causa 4d12+12 de dano e se o alvo falhar um teste de super força+atletismo fica congelado, perdendo a reação

Rainha do frio:
Geladabeth cria uma marreta de gelo e ataca um alvo usando poder+combate, este ataque causa 2d20 de dano, se o alvo estiver congelado ela causa +5d de dano

Nevasca:
Geladabeth realiza uma nevasca a sua volta, todos em até 3m dela precisam rolar um teste de imortalidade+atletismo DT20, se falharem ficam congelados

Koji

O que você falou?

Vida: 550

Atributos:
Super força: 11
Super velocidade: 0
Imortalidade: 5
Intelecto: 0
Popularidade: 0
Poder: 5

Invulnerabilidade (CA): 18
Rigidez: 2

Talentos:
Armaria: 0
Atletismo: 6
Carisma: 0
Ciências: 0
Ciências sociais: 0
Combate: 8
Conhecimento: 0
Crime: 0
Percepção: -5
Pilotagem: 0
Reflexo: 8
Utilização de poder: 5

Carga máxima: 16

Marreta de borracha:
Uma marreta de borracha estupidamente pesada que causa 8d20+20 de dano

Movimento: 3m

Ataques:

Bolha de silêncio:
Koji cria uma área onde tudo é silencioso, essa habilidade pode ser usada para somar sua utilização de poder como crime. A bolha é uma área de 3m ao redor do Koji

Overdose sensorial:
Koji condensa uma bolha de silêncio o máximo que pode, rolando um teste de poder+utilização de poder DT20, se passar ele consegue criar essa bolha e estourar, deixando todos menos ele atordoados pela rodada, pessoas atordoadas perdem a reação e recebem +2d de dano

Agressão injusta:
Koji causa +3d de dano em alvos atordoados ou caídos

Bananilson Farofa

"Já falei! É só Ban!"

Vida: 550

Atributos:
Super força: 8
Super velocidade: 5
Imortalidade: 5
Intelecto: 3
Popularidade: 0
Poder: 0

Invulnerabilidade (CA): 18
Rigidez: 3

Talentos:
Armaria: 0
Atletismo: 8
Carisma: 0
Ciências: 0
Ciências sociais: 0
Combate: 10
Conhecimento: 4
Crime: 0
Percepção: 0
Pilotagem: 0
Reflexo: 0
Utilização de poder: 0

Carga máxima: 13

Movimento: 8m

Ataques:

Bonde do tigrão:
Ban se transforma no tigre, assumindo a ficha acima, Ban então rola um teste de intelecto+conhecimento DT20, se ele falhar ele atacará alvos aleatoriamente, incluindo aliados

Garras selvagens:
Ban pode atacar duas vezes usando super velocidade e super força, seu dano é 3d12+10 e causa sangramento de 2d10+5 por rodada

Mordida destruidora:
Ban pode morder um alvo, agarrando se ele falhar um teste de super força+combate DT20

Técnica surpresa:
Ban pode agarrar um alvo como uma ação extra usando seu rabo, o alvo deve rolar um teste de super velocidade+reflexo DT15, alvos agarrados perdem 5 de CA

MúMia

A maldição do faraó

Vida: 550

Atributos:
Super força: 0
Super velocidade: 4
Imortalidade: 4
Intelecto: 0
Popularidade: 0
Poder: 4

Invulnerabilidade (CA): 15
Rigidez: 0

Talentos:
Armaria: 6
Atletismo: 6
Carisma:
Ciências:
Ciências sociais:
Combate: 12
Conhecimento:
Crime:
Percepção:
Pilotagem:
Reflexo: 8
Utilização de poder: 8

Carga máxima: 5

Movimento: 7m

Ataques:

Amarras do faraó:
Mia pode agarrar inimigos a distância usando seu poder+utilização de poder contra a super velocidade+ reflexo do alvo

Agarro de emergência:
Mia pode como uma reação puxar um aliado para perto de si mesma ou se puxar para longe de um ataque, no segundo caso ela deve rolar um teste de poder+reflexo

Maldição do faraó:
Mia pode soltar uma rajada de percevejos que cega os inimigos em uma área de 3m a sua volta, todos que terminarem uma rodada dentro dessa área recebem 3d10 de dano

A Devorada

FOME!

Vida: 550

Atributos:
Super força: 5
Super velocidade: 5
Imortalidade: 5
Intelecto: 0
Popularidade: 0
Poder: 0

Invulnerabilidade (CA): 18
Rigidez: 3

Talentos:
Armaria: 0
Atletismo: 8
Carisma: 0
Ciências: 0
Ciências sociais: 0
Combate: 12
Conhecimento: 0
Crime: 5
Percepção: 5
Pilotagem: 0
Reflexo: 5
Utilização de poder: 0

Carga máxima: 10

Movimento: 8m

Ataques:

Selvageria:
A Devorada pode dar duas garradas usando super velocidade+combate que causam 3d10+15 ou uma mordida usando super força+combate que causa 4d20+20 de dano

Caçada:
A devorada pode marcar um alvo, quando um alvo é marcado ambos causam +2d de dano contra o outro e a Devorada só ataca esse alvo

Fome desesperadora:
A Devorada entra em frenesi quando causa mais de 200 de dano, podendo dar mais um ataque

Zumbi Jacó

Cérebros!

Vida: 600

Atributos:
Super força: 10
Super velocidade: 0
Imortalidade: 8
Intelecto: 0
Popularidade: 0
Poder: 0

Invulnerabilidade (CA): 12
Rigidez: 6

Talentos:
Armaria: 0
Atletismo: 12
Carisma: 0
Ciências: 0
Ciências sociais: 0
Combate: 5
Conhecimento: 0
Crime: 0
Percepção: 0
Pilotagem: 0
Reflexo: 0
Utilização de poder: 0

Carga máxima: 15

Pé na cova:
Uma lápide estupidamente pesada que causa 7d20+10 de dano, crítico x3

Movimento: 3m

Ataques:

Órgãos podres:
Jacó não sofre sangramento nem envenenamento

Cérebros!:
Jacó pode agarrar um alvo realizando um teste de super força+atletismo contra um de super velocidade+reflexo

Lápide viva:
Jacó pode proteger aliados entrando na frente e bloqueando, Jacó soma seu atletismo na rigidez dos aliados

Sky

Só uma mordidinha!

Vida: 600

Atributos:
Super força: 5
Super velocidade: 5
Imortalidade: 5
Intelecto: 0
Popularidade: 5
Poder: 0

Invulnerabilidade (CA): 18
Rigidez: 0

Talentos:
Armaria: 0
Atletismo: 8
Carisma: 5
Ciências: 0
Ciências sociais: 0
Combate: 8
Conhecimento: 0
Crime: 8
Percepção: 0
Pilotagem: 0
Reflexo: 5
Utilização de poder: 0

Carga máxima: 10

Galatea:
Uma guitarra-machado pesado que causa 4d20+15 de dano

Movimento: 8m

Ataques:

Atração vampírica:
Sky pode usar seu charme vampírico usando popularidade+carisma, o alvo rola um teste de intelecto+conhecimento, se perder ele fica encantado, não podendo atacar sky por 1d2 rodadas

Devoradora de sangue:
Sky chupa o sangue de um alvo usando super velocidade+combate, se esse ataque acertar ela causa 3d10 de dano e recupera a mesma quantidade de vida

O que se faz nas sombras:
Sky pode se teletransportar entre sombras, esse movimento é equivalente a 10m no máximo

Garota Hex:
Sky toca sua guitarra usando popularidade+carisma, todos rolam um teste de intelecto+conhecimento, todos que tirarem menos que Sky não podem a atacar por 2 rodadas. Sky só pode usar essa habilidade uma vez por batalha

Armadilha de amor:
Sky causa +3d de dano contra alvos que ela chupou o sangue

Emanuel Gun

Redenção

Vida: 600

Atributos:
Super força: 5
Super velocidade: 12
Imortalidade: 3
Intelecto: 3
Popularidade: 0
Poder: 0

Invulnerabilidade (CA): 15
Rigidez: 3

Talentos:
Armaria: 12
Atletismo: 5
Carisma: 0
Ciências: 5
Ciências sociais: 0
Combate: 0
Conhecimento: 0
Crime: 5
Percepção: 12
Pilotagem: 0
Reflexo: 0
Utilização de poder: 0

Carga máxima: 10

Maria Lucia:
Um revólver de calibre pesado que causa 4d12+30 de dano, seu crítico é x4, a partir de 17

Lança de longinus:
Uma fuzil anti tanque que causa 6d20+40 de dano e pode dar 3 tiros, a cada 10m de distância o dano aumenta em 1d até no máximo 50m

Tenebris:
Uma escopeta serrada que causa 8d20+40 de dano e se matar um alvo gera uma explosão de 30 de dano

Movimento: 15m

Ataques:

Tarnação:
Emanuel tem duas reações

A pele que habito:
Uma vez a cada 2 rodadas Emanuel pode somar sua percepção ao seu acerto

Gorilla Joe

O rei da selva de pedra

Vida: 600

Atributos:
Super força: 12
Super velocidade: 4
Imortalidade: 8
Intelecto: 0
Popularidade: 4
Poder: 0

Invulnerabilidade (CA): 15
Rigidez: 5

Talentos:
Armaria: 0
Atletismo: 12
Carisma: 8
Ciências: 0
Ciências sociais: 0
Combate: 8
Conhecimento: 0
Crime: 0
Percepção: 0
Pilotagem: 0
Reflexo: 0
Utilização de poder: 0

Carga máxima: 17

Movimento: 7m

Ataques:

Sugar punch:
Joe pode atacar duas vezes por rodada, seu ataque desarmado causa 2d12+10 de dano

King:
Joe pode agarrar até dois alvos de uma vez só

Soda pop:
Joe pode usar um alvo agarrado como escudo, recebendo +10 de rigidez, o alvo agarrado também sofre metade do dano

Kong:
Joe pode realizar um teste de atletismo com super força para escalar, então ele pode realizar seu golpe de wrestling “starfall”

Starfall:
Joe com um alvo agarrado salta de uma grande altura, para cada 5m de altura o alvo sofre 1d20+10 de dano

Combustão

Mais quente que o fogo

Vida: 600

Atributos:
Super força: 4
Super velocidade: 0
Imortalidade: 8
Intelecto: 0
Popularidade: 0
Poder: 5

Invulnerabilidade (CA): 18
Rigidez: 5

Talentos:
Armaria: 0
Atletismo: 8
Carisma: 0
Ciências: 5
Ciências sociais: 0
Combate: 10
Conhecimento: 0
Crime: 0
Percepção: 0
Pilotagem: 0
Reflexo: 8
Utilização de poder: 0

Carga máxima: 9

Algemas naughty boy:
Um par de algemas customizadas resistentes ao calor

Extintor de incêndio

Movimento: 3m

Ataques:

Lutador furioso:
Combustão tem 2 reações por rodada

Fogão maldito:
Combustão pode como uma reação tentar agarrar um alvo, ambos rolam um teste de super força+combate

Segurança calorenta:
Combustão pode algemar um alvo agarrado a si mesmo, a dificuldade do teste sobe em 10 para escapar

Incendiário incessante: Combustão começa a pegar fogo, causando 10d20+35 de dano por rodada a qualquer um que estiver em contato com ele. Uma vez que o Combustão ative essa habilidade ele não pode desativar, e ele recebe o mesmo dano que causar, porém o fogo pode ser apagado de outras formas

Kim Sun Woo

A aberração

Vida: 600

Atributos:
Super força: 8
Super velocidade: 8
Imortalidade: 12
Intelecto: 0
Popularidade: 0
Poder: 0

Invulnerabilidade (CA): 15
Rigidez: 6

Talentos:
Armaria: 0
Atletismo: 12
Carisma: 0
Ciências: 0
Ciências sociais: 0
Combate: 8
Conhecimento: 0
Crime: 0
Percepção: 0
Pilotagem: 0
Reflexo: 0
Utilização de poder: 0

Carga máxima: 13

Soqueiras do dragão:
Soqueiras médias que causam 4d12+12 de dano

Movimento: 11m

Ataques:

Aberração de carne:
Kim pode absorver o dano que recebe para atacar inimigos, como uma reação ele pode devolver metade do dano que receber

Treinado para o combate:
Kim tem 2 reações por rodada

Bloqueio perfeito:
Kim soma seu atletismo e sua imortalidade quando bloqueia

A aberração de dano:
Quando Kim atinge metade de sua vida seu corpo começa a se deformar e ele recebe mais uma reação

Beatriz Paiva

A judoca

Vida: 600

Atributos:
Super força: 12
Super velocidade: 8
Imortalidade: 4
Intelecto: 0
Popularidade: 4
Poder: 0

Invulnerabilidade (CA): 18
Rigidez: 2

Talentos:
Armaria: 0
Atletismo: 8
Carisma: 5
Ciências: 5
Ciências sociais: 0
Combate: 12
Conhecimento: 0
Crime: 0
Percepção: 6
Pilotagem: 0
Reflexo: 0
Utilização de poder: 0

Carga máxima: 17

Movimento: 11m

Ataques:

Soto-Gari:
Beatriz realiza uma derrubada simples que causa 3d10+10 de dano

Katagatame:
Beatriz realiza uma manobra de estrangulamento em um alvo caindo, realizando um teste de super força+combate contra um de atletismo com imortalidade do alvo, se o alvo perder ele desmaia por uma rodada

Seoi-Nague:
Beatriz realiza um golpe pesado que deixa o alvo atordoado por uma rodada, perdendo 5 de acerto, se o alvo falhar um teste de atletismo com imortalidade DT20

O Goshi:
Beatriz agarra um alvo e muda ele de posição

O caminho do Dharma:
Se Beatriz seguir os 12 passos a seguir ele pode realizar um golpe especial chamado “seoi otoshi”

2 Soto-Gari
1 Katagatame
4 Seoi-Nague
2 Soto-Gari
2 O goshi
1 Soto-Gari

Seoi Otoshi:
O último ataque do caminho do Dharma, causa 10d20+50 de dano, crítico x3

A Boneca

Ó querido caçador

Vida: 700

Atributos:
Super força: 8
Super velocidade: 8
Imortalidade: 0
Intelecto: 0
Popularidade: 0
Poder: 8

Invulnerabilidade (CA): 18
Rigidez: 0

Talentos:
Armaria: 0
Atletismo: 5
Carisma: 5
Ciências: 5
Ciências sociais: 0
Combate: 12
Conhecimento: 0
Crime: 0
Percepção: 6
Pilotagem: 0
Reflexo: 6
Utilização de poder: 8

Carga máxima: 13

Movimento: 11m

Ataques:

Lâmina secreta:
A Boneca revela lâminas afiadas escondidas de baixo de seus braços, seus ataques são realizados com super velocidade e super força, seu dano é 5d12+20 e seu crítico é a partir de 17

Convocar ancião;
A Boneca realiza um teste de poder com utilização de poder para convocar um ritual, se acertar o alvo é agarrado e esmagado por um enorme tentáculo, sofrendo 4d10+15 de dano e ficando com a condição “ossos quebrados”, tendo que escolher entre soltar a própria arma ou cair no chão

Envenenar corpo:
A Boneca bebe veneno, todo alvo que a atacar precisa rolar um teste de super velocidade+reflexo DT20, se falhar fica envenenado por 3 rodadas, sofrendo 3d12 de dano

Convocar estrelas:
A Boneca convoca uma chuva de estrelas ao seu redor, todos que estiverem a 3m dela, incluindo ela, sofrem 10d10+50 de dano

Rick Jr

Orgulho do papai

Vida: 850

Atributos:
Super força: 12
Super velocidade: 3
Imortalidade: 12
Intelecto: 0
Popularidade: 0
Poder: 5

Invulnerabilidade (CA): 18
Rigidez: 0

Talentos:
Armaria: 0
Atletismo: 12
Carisma: 0
Ciências: 0
Ciências sociais: 0
Combate: 15
Conhecimento: 0
Crime: 0
Percepção: 0
Pilotagem: 0
Reflexo: 0
Utilização de poder: 5

Carga máxima: 17

Home run:
Um bastão de baseball de B4-LU Burguerberg, é uma arma pesada que causa 4d20+20 de dano e tem crítico x4

Movimento: 7m

Ataques:

Compulsividade violenta:
Rick Jr pode dar 3 ataques com seu bastão por rodada

Tenebroso sangue:
Rick Jr cura 4d10+10 de vida toda rodada

Imprudência radicalizada:
Rick Jr pode gastar 20 pontos de vida para aumentar seu dano em 1d, ele pode usar quantos pontos de vida desejar para isso

Algema de carne:
Rick Jr pode gastar 100 de vida para prender um inimigo em seu corpo, o inimigo preso perde 5 de CA contra Rick Jr

Vanya Vadvoskov

A Ultranacionalista

Vida: 1.100

Atributos:
Super força: 15
Super velocidade: 5
Imortalidade: 10
Intelecto: 0
Popularidade: 0
Poder: 5

Invulnerabilidade (CA): 20
Rigidez: 5

Talentos:
Armaria: 0
Atletismo: 12
Carisma: 0
Ciências: 5
Ciências sociais: 0
Combate: 15
Conhecimento: 0
Crime: 0
Percepção: 10
Pilotagem: 0
Reflexo: 0
Utilização de poder: 5

Carga máxima: 20

Liberdade e camaradagem:
Uma foice e um martelo estupidamente pesados, causam 9d20+20 de dano, pode atacar duas vezes e causa sangramento de 2d12 por rodada

Movimento: 8m

Ataques:

Ultranacionalismo:
Quanto mais Vanya se encher de amor por sua pátria mais poderosa ela fica, recebendo os seguintes bônus:

Nível 1: +5 rigidez e 2d de dano
Nível 2: +1 reação
Nível 3: +2d de dano
Nível 4: +5 CA
Nível 5: +1 ação

Amor pela bandeira:
Vanya ergue uma bandeira da União Soviética, recebendo mais dois níveis de nacionalismo, se a bandeira cair ou for destruída ela perde esses dois níveis

O hino do coração:
Vanya canta o hino da União Soviética, recebendo mais um nível de nacionalismo

A declaração de liberdade:
Vanya recita a constituição da União Soviética, recebendo mais dois níveis de nacionalismo

Obsidiano

Duro como pedra

Vida: 1.500

Atributos:
Super força: 5
Super velocidade: 0
Imortalidade: 20
Intelecto: 0
Popularidade: 0
Poder: 0

Invulnerabilidade (CA): 22
Rigidez: 15

Talentos:
Armaria: 0
Atletismo: 20
Carisma: 0
Ciências: 0
Ciências sociais: 0
Combate: 5
Conhecimento: 0
Crime: 0
Percepção: 0
Pilotagem: 0
Reflexo: 0
Utilização de poder: 0

Carga máxima: 10

Movimento: 3m

Ataques:

Enrijecer corpo:
O Obsidiano enrijece seu corpo, dobrando sua rigidez pela rodada, mas reduzindo 5 de CA

Um por todos:
O Obsidiano entra na frente e cria uma barreira contra todo dano, quem estiver atrás dele assume o CA dele pela rodada

Pele de obsidiana:
O Obsidiano fortalece sua pele, recebendo +5 CA mas perdendo sua rigidez

John Marshall Gun

O bom filho à casa torna

Vida: 1.500

Atributos:
Super força: 5
Super velocidade: 10
Imortalidade: 5
Intelecto: 0
Popularidade: 0
Poder: 10

Invulnerabilidade (CA): 18
Rigidez: 0

Talentos:
Armaria: 15
Atletismo: 5
Carisma: 0
Ciências: 10
Ciências sociais: 0
Combate: 5
Conhecimento: 0
Crime: 5
Percepção: 10
Pilotagem: 0
Reflexo: 5
Utilização de poder: 15

Carga máxima: 10

Resólver:
Um revólver do velho oeste que causa 8d20+50 de dano e pode dar três tiros sem desvantagem em mirar na cabeça

Movimento: 13m

Ataques:

Manipulação magnética:
John consegue manipular suas balas, podendo adicionar sua utilização de poder a seu acerto com armaria

Rebote:
John pode retornar as pelas que acabou de atirar, repetindo o dano de seu último disparo

Truque da moeda:
John pode jogar uma moeda e disparar nela ricocheteando em dois inimigos, John só pode usar essa habilidade a cada duas rodadas

Bala no alvo:
John pode prender uma bala no ar usando seu poder e atirar uma segunda bala nela, essa habilidade faz com que o tiro cause +5d de dano e seja crítico. John só pode usar essa habilidade a cada 4 rodadas

Uber Mantch

Glória ao povo

Vida: 1.500

Atributos:
Super força: 15
Super velocidade: 5
Imortalidade: 5
Intelecto: 0
Popularidade: 0
Poder: 5

Invulnerabilidade (CA): 20
Rigidez: 3

Talentos:
Armaria: 0
Atletismo: 5
Carisma: 0
Ciências: 0
Ciências sociais: 0
Combate: 20
Conhecimento: 0
Crime: 0
Percepção: 6
Pilotagem: 0
Reflexo: 5
Utilização de poder: 5

Carga máxima: 20

Matilda:
Um martelo de madeira enorme que causa 8d20+25 de dano

Movimento: m

Ataques:

A fúria de Matilda:
Uber Mantch começa a girar com seu grande martelo, qualquer um que se aproximar dele recebe 6d10+30 de dano, quem sofre esse dano precisa rolar um teste de super velocidade+reflexo DT25 ou cai no chão. Após esse ataque Matilda passa a dar +6d de dano

Capacidade destrutiva:
Uber Mantch pode realizar um ataque extra contra alvos caídos

Preservação de energia:
Uber Mantch pode preservar a energia de seus golpes, isso significa que quando ele rola um ataque ele causa o dano do ataque atual e soma com o dano de seus últimos dois ataques

Raymond Diamond

O gelo puro!

Vida: 1.500

Atributos:
Super força: 8
Super velocidade: 5
Imortalidade: 15
Intelecto: 0
Popularidade: 5
Poder: 15

Invulnerabilidade (CA): 20
Rigidez: 5

Talentos:
Armaria: 0
Atletismo: 15
Carisma: 5
Ciências: 0
Ciências sociais: 0
Combate: 5
Conhecimento: 0
Crime: 0
Percepção: 0
Pilotagem: 0
Reflexo: 5
Utilização de poder: 15

Carga máxima: 13

Movimento: 8m

Ataques:

O homem mais caro do mundo:
Raymond pode transformar seu corpo em diamante, assim somando sua utilização de poder e atletismo em sua rigidez, além de sua imortalidade em seu CA

O Brilhante Raymond Diamond:
Raymond pode transformar seus punhos em diamante, causando 4d10+40 de dano

Sob pressão:
Raymond pode concentrar seu poder para se transformar no diamante mais duro possível, somando seu poder ao seu CA

Rica proteção:
Raymond pode usar sua reação para proteger até 3 aliados

O mais rico do mundo:
Raymond pode entregar sua ação padrão para ter mais 2 reações

Jester Chavo

Adios!

Vida: 200

Atributos:
Super força: 0
Super velocidade: 0
Imortalidade: 0
Intelecto: 0
Popularidade: 5
Poder: 20

Invulnerabilidade (CA): 10
Rigidez: 0

Talentos:
Armaria: 0
Atletismo: 0
Carisma: 5
Ciências: 0
Ciências sociais: 0
Combate: 0
Conhecimento: 0
Crime: 0
Percepção: 0
Pilotagem: 0
Reflexo: 0
Utilização de poder: 30

Carga máxima: 5

Movimento: 3m

Ataques:

Carregamento risível:
Jester chavo fica completamente parado e começa a girar uma manivela imaginária em seu peito, carregando seu poder, para cada rodada carregando Jester Chavo adiciona 300 de dano ao disparo final

O grande impacto:
Jester Chavo libera uma imensa quantidade de energia em um cone à sua frente, liberando todo dano que acumulou até o momento

Syndra

Natureza e poder

Vida: 1.500

Atributos:
Super força: 0
Super velocidade: 5
Imortalidade: 0
Intelecto: 8
Popularidade: 8
Poder: 15

Invulnerabilidade (CA): 15
Rigidez: 0

Talentos:
Armaria: 0
Atletismo: 5
Carisma: 10
Ciências: 15
Ciências sociais: 5
Combate: 0
Conhecimento: 10
Crime: 0
Percepção: 5
Pilotagem: 0
Reflexo: 10
Utilização de poder: 20

Carga máxima: 5

Movimento: 8m

Ataques:

Manipulação de plantas:
Syndra pode manipular e se comunicar com plantas utilizando sua magia, com esse poder ela pode utilizar suas habilidades. Syndra faz 3 ações por rodada

Transporte filogenético:
Syndra pode se teletransportar para locais que ela conhece criando um portal de plantas

Flora proliferada:
Syndra pode criar vinhas que prendem todos os inimigos em até 10m, todos realizam um teste de super força+combate contra um de poder+utilização de poder da Syndra para se soltar

Fotossíntese:
Syndra pode curar aliados perto dela o equivalente a 5d20+20

Desabrochar:
Syndra recupera metade de sua vida quando é morta e reaparece em uma forma de plantas amalgamadas

Houdini

alakazam!

Vida: 1.500

Atributos:
Super força: 0
Super velocidade: 0
Imortalidade: 0
Intelecto: 10
Popularidade: 5
Poder: 20

Invulnerabilidade (CA):25
Rigidez: 0

Talentos:
Armaria: 0
Atletismo: 0
Carisma: 5
Ciências: 10
Ciências sociais: 5
Combate: 0
Conhecimento: 20
Crime: 0
Percepção: 0
Pilotagem: 0
Reflexo:0
Utilização de poder: 30

Carga máxima: 5

Movimento: 3m

Ataques:

Sim Salabim:
Houdini pode se teletransportar para um local aleatório na arena, definido por onde o dado cair no mapa

Abracadabra:
Houdini faz uma magia utilizando poder+utilização de poder contra a imortalidade+utilizaçã o de poder de um alvo, se o alvo perder ele vira um coelho

Alakazam:
Houdini usa seu poder+utilização de poder para criar uma explosão mágica que causa 12d20+50 de dano

Pirlimpimpim:
Houdini faz uma mágica jogando pó mágico para cima, todos num raio de 3m precisam fazer um teste de imortalidade+atletismo DT30 ou dormem

Hocus Pocus:
Houdini usa seu poder+utilização de poder para causar um efeito aleatório em cada participante da luta

Abre te sésamo:
Houdini abre um portal para outro universo aleatório e a luta segue nessa realidade

INIMIGOS DA REALIDADE

Neste capítulo se encontram todos que são a favor da multifrenia e todos que são fruto dela!

Panela

Não mexa com o Diabo

Vida: 200
Atributos:
Super força: 0
Super velocidade: 5
Imortalidade: 0
Intelecto: 5
Popularidade: 10
Poder: 0

Invulnerabilidade (CA): 10
Rigidez: 5

Talentos:
Armaria: 0
Atletismo: 0
Carisma: 10
Ciências: 0
Ciências sociais: 0
Combate: 0
Conhecimento: 0
Crime: 0
Percepção: 0
Pilotagem: 65
Reflexo: 0
Utilização de poder: 0

Carga máxima: 20

5 Morfinas
5 Sedativos

Movimento: 8m

Ataques:

Direção paranormal:
O Panela pode dirigir literalmente qualquer coisa que se mova, quando o panela começa a dirigir seu movimento se torna 85m

Pacto com o Diabo:
O Panela pode a qualquer momento se comunicar com o Diabo e realizar pactos

Monte Carlos

Com S mesmo

Vida: 300

Atributos:
Super força: 12
Super velocidade: 0
Imortalidade: 0
Intelecto: -5
Popularidade: 0
Poder: 0

Invulnerabilidade (CA): 15
Rigidez: 5

Talentos:
Armaria: 0
Atletismo: 5
Carisma: -5
Ciências: -5
Ciências sociais: 0
Combate: 5
Conhecimento: 0
Crime: -20
Percepção: 0
Pilotagem: 0
Reflexo: 0
Utilização de poder: 0

Carga máxima: 17

Uchinagata:
Uma espada katana que Monte Carlos não sabe tirar da bainha, essa espada é usada com super força e causa 4d12+10 de dano

Movimento: 3m

Ataques:

A desatenção:
Monte Carlos tenta se concentrar e não consegue, ficando furioso e recebendo +2d de dano pela rodada

Investida nada graciosa:
Monte Carlos passa correndo derrubando todos que falharem um teste de super velocidade+reflexo, pessoas esmagadas sofrem 4d10 de dano e derrubam suas armas

Pistoleiro Fantasma

Ainda posso lutar!

Vida: 300

Atributos:
Super força: 0
Super velocidade: 10
Imortalidade: 0
Intelecto: 0
Popularidade: 0
Poder: 5

Invulnerabilidade (CA): 20
Rigidez: 0

Talentos:
Armaria: 12
Atletismo: 0
Carisma: 0
Ciências: 0
Ciências sociais: 0
Combate: 0
Conhecimento: 0
Crime: 0
Percepção: 0
Pilotagem: 0
Reflexo: 0
Utilização de poder: 5

Carga máxima: 5

Pistola fantasma:
Uma pistola enferrujada, causa 4d10+15 de dano e pode dar dois tiros

Movimento: 3m

Ataques:

Assombração:
O Pistoleiro pode assombrar um alvo, realizando um teste de poder+utilização de poder contra o intelecto+conhecimento de um alvo, se o alvo falhar ele perde 5 de acerto

Forma imaterial:
Por ser um fantasma o Pistoleiro pode atravessar paredes e é mais difícil de ser acertado

Tarântula Matia

Uma teia de mentiras chega ao fim!

Vida: 450

Atributos:
Super força: 5
Super velocidade: 5
Imortalidade: 0
Intelecto: 0
Popularidade: 0
Poder: 5

Invulnerabilidade (CA): 15
Rigidez: 0

Talentos:
Armaria: 5
Atletismo: 5
Carisma: 0
Ciências: 0
Ciências sociais: 0
Combate: 8
Conhecimento: 0
Crime: 0
Percepção: 5
Pilotagem: 0
Reflexo: 5
Utilização de poder: 0

Carga máxima: 10

Bastões de combate:
Bastões leves que causam 2d12+10 de dano e podem atacar duas vezes

Movimento: 8m

Ataques:

Ataque venenoso:
Matia pode envenenar seus bastões, seu veneno causa 3d10 de dano por rodada e só pode ser curado com antiveneno

Disparo de veneno:
Matia usa seu poder+armaria para disparar veneno em um inimigo, esse veneno causa 4d12 de dano e passa depois de 3 rodadas ou o uso de antiveneno

Yuri Wesley Johnson

Primo de quem?

Vida: 450
Atributos:
Super força: 5
Super velocidade: 5
Imortalidade: 0
Intelecto: 0
Popularidade: 0
Poder: 5

Invulnerabilidade (CA): 18
Rigidez: 0

Talentos:
Armaria: 5
Atletismo: 5
Carisma: 0
Ciências: 0
Ciências sociais: 0
Combate: 8
Conhecimento: 0
Crime: 6
Percepção: 4
Pilotagem: 0
Reflexo: 4
Utilização de poder: 6

Carga máxima: 10

Hecarim:
Um cano enferrujado que serve como uma arma pesada que causa 3d20+10 de dano

Movimento:8 m

Ataques:

Clones sombrios:
Yuri pode criar um clone (no máximo 2), esse clone tem 30 de vida e age na vez de Yuri

Ação dos clones:
Os clones de Yuri podem fazer as seguintes ações:

Atacar: ataque com poder+utilização de poder de Yuri que causa 2d10+10 de dano

Agarrar: uma manobra utilizando o poder+atletismo de Yuri, alvos agarrados perdem 5 de CA

Imobilizar: se um alvo já estiver sendo agarrado o segundo clone pode agarrá-lo também, o imobilizando, diminuindo seu CA em 10

Surpresa em 3:
Se Yuri estiver formando um triângulo com seus clones e um alvo no meio ele pode utilizar essa habilidade, causando 5d20+30 de dano, causando várias sombras a perfurar o alvo

Articulado

Eu adoro matar heróis!

Vida: 450

Atributos:
Super força: 5
Super velocidade: 0
Imortalidade: 0
Intelecto: 5
Popularidade: 0
Poder: 6

Invulnerabilidade (CA): 15
Rigidez: 0

Talentos:
Armaria: 0
Atletismo: 8
Carisma: 0
Ciências: 10
Ciências sociais: 0
Combate: 12
Conhecimento: 0
Crime: 0
Percepção: 8
Pilotagem: 0
Reflexo: 5
Utilização de poder: 6

Carga máxima: 10

Movimento: 3m

Ataques:

Chicote humano:
O Articulado pode usar seus braços como armas, esses chicotes usam seu poder+combate para atacar e causam 4d10+10 de dano, seu crítico é x2 e a partir de 17, seu chicote pode acertar inimigos em até 5m dele.

O rei dos estranguladores:
O Articulado usa seus braços como uma cobra sufocando o pescoço de um alvo, o alvo rola um teste de imortalidade+atletismo e o Articulado rola um teste de poder+atletismo, se o alvo perder desmaia, levando 2 rodadas para acordar

Telacineista

TV

Vida: 450

Atributos:
Super força: 0
Super velocidade: 5
Imortalidade: 0
Intelecto: 5
Popularidade: 8
Poder: 0

Invulnerabilidade (CA): 15
Rigidez: 0

Talentos:
Armaria: 0
Atletismo: 5
Carisma: 12
Ciências: 0
Ciências sociais: 12
Combate: 0
Conhecimento: 0
Crime: 10
Percepção: 0
Pilotagem: 0
Reflexo: 0
Utilização de poder: 0

Carga máxima: 5

Movimento: 8m

Ataques:

O que tudo vê:
O telacineista pode realizar um teste de popularidade+carisma contra um alvo que rola intelecto + conhecimento, se o alvo perder o telacineista comanda quem será o alvo dele nesta rodada

Chips de memória:
O telacineista pode injetar chips contendo memórias em seus aliados, esses chips podem conceder um dos bônus a seguir:

+5 de acerto
+3d de dano
+1 no multiplicador crítico

Ardiloso:
O telacineista pode rolar um teste de furtividade como uma ação extra

O Berserker

Fúria infinita!

Vida: 600

Atributos:
Super força: 12
Super velocidade: 0
Imortalidade: 8
Intelecto: 0
Popularidade: 0
Poder: 0

Invulnerabilidade (CA): 18
Rigidez: 5

Talentos:
Armaria: 0
Atletismo: 8
Carisma: 0
Ciências: 0
Ciências sociais: 0
Combate: 10
Conhecimento: 0
Crime: 0
Percepção: 6
Pilotagem: 0
Reflexo: 0
Utilização de poder: 0

Carga máxima: 17

Devoradora de lâminas:
Uma espada estupidamente pesada forjada por várias outras espadas, causa 8d20+12 de dano e tem crítico x4

Movimento: 3m

Ataques:

Destruidor de lares:
O Berserker pode dar um segundo ataque que tem 50% de chance de acertar um aliado dele

Fúria primitiva:
O Berserker entra em fúria conforme ele luta, quando ele causar mais de 300 de dano ele pode causar mais um ataque e quando ele ficar com menos da metade de sua vida ele pode realizar um terceiro ataque

Destrói-navio:
Se o Berserker acertar os 3 ataques em um alvo ele pode realizar um quarto ataque que causa +3d de dano

A Valquíria

Morte de cima

Vida: 600

Atributos:
Super força: 8
Super velocidade: 8
Imortalidade: 5
Intelecto: 0
Popularidade: 0
Poder: 0

Invulnerabilidade (CA): 20
Rigidez: 0

Talentos:
Armaria: 6
Atletismo: 8
Carisma: 0
Ciências: 5
Ciências sociais: 0
Combate: 12
Conhecimento: 0
Crime: 8
Percepção: 8
Pilotagem: 0
Reflexo: 5
Utilização de poder: 0

Carga máxima: 13

Morte da rainha:
Uma espada média que possui asas no punhal, causa 3d12+12 de dano e sangramento de 2d10 por rodada, essa arma volta para a mão quando é arremessada ou cai

Movimento: 11m

Ataques:

Duelista impecável:
A Valquíria pode realizar dois ataques por rodada

Golpe estratégico:
A Valquíria causa +2d de dano contra alvos sangrando

Vantagem aérea:
A Valquíria pode sobrevoar uma área, recebendo +5 em um teste de percepção

Morte de cima:
A Valquíria pode voar e se esconder em nuvens, permitindo que fique furtiva mesmo sem cobertura, seus ataques furtivos causam +3d de dano

A invisível Lúcia

Agora não vê mais

Vida: 600

Atributos:
Super força: 0
Super velocidade: 8
Imortalidade: 0
Intelecto: 6
Popularidade: 0
Poder: 8

Invulnerabilidade (CA): 18
Rigidez: 0

Talentos:
Armaria: 0
Atletismo: 5
Carisma: 0
Ciências: 6
Ciências sociais: 0
Combate: 10
Conhecimento: 0
Crime: 12
Percepção: 8
Pilotagem: 0
Reflexo: 6
Utilização de poder: 10

Carga máxima: 5

Assassinato presidencial:
Uma pistola pequena e silenciada, causa 2d12+20 de dano, seu ataque furtivo causa +5d de dano e não tira a furtividade

Movimento: 11m

Ataques:

A incrível mulher invisível:
Lúcia fica invisível para ficar furtiva, ela rola um teste de poder+crime e utilização de poder

Assassina fantasma:
Lúcia causa dano crítico quando está furtiva

A silenciosa morte do rei:
Lúcia ganha mais 5m de movimento quando está furtiva

Cadernista Jussara

Por amor e pela arte

Vida: 600

Atributos:
Super força: 0
Super velocidade: 0
Imortalidade: 0
Intelecto: 6
Popularidade: 6
Poder: 8

Invulnerabilidade (CA): 15
Rigidez: 0

Talentos:
Armaria: 0
Atletismo: 0
Carisma: 8
Ciências: 5
Ciências sociais: 5
Combate: 5
Conhecimento: 6
Crime: 0
Percepção: 5
Pilotagem: 0
Reflexo: 3
Utilização de poder: 8

Carga máxima: 5

Pincel mágico de Jussara:
Um pequeno pincel que concede +5 de utilização de poder

Movimento: 3m

Ataques:

Desenhar criatura:
Jussara pode criar desenhos que lutam por ela, esses desenhos tem 40 de vida e 10 de CA, seu ataque causa 3d10+5 de dano e eles atacam com o poder+utilização de poder de Jussara

Palavras de incentivo:
Jussara anima seus desenhos dando palavras de incentivo, ela rola um teste de popularidade+carisma DT20, se passar seus desenhos recebem +5 de acerto e 1d de dano

Cura oleosa;
Jussara utiliza seu poder+utilização de poder para curar 2d10 um de seus desenhos, a DT é 20

A pequena Maria e o grande João

Perigo em dose dupla

Vida: 200\400

Atributos:
Super força: 0\8
Super velocidade: 8\0
Imortalidade: 0\8
Intelecto: 4\0
Popularidade: 0\0
Poder: 4\4

Invulnerabilidade (CA): 18\12
Rigidez: 0\10

Talentos:
Armaria: 0\0
Atletismo: 0\5
Carisma: 0\0
Ciências: 8\0
Ciências sociais: 0\0
Combate: 5\8
Conhecimento: 5\0
Crime: 8\0
Percepção: 8\4
Pilotagem: 0\0
Reflexo: 4\0
Utilização de poder: 4\4

Carga máxima: 5\13

O ferrão de Maria:
Uma faca pequena e envenenada que causa 2d6 de dano, seu veneno causa 3d12+10 de dano até ser curado

Movimento: 11\3m

Ataques:

A pisada do João grandão:
João engrandece e dá uma pisada forte em um alvo usando sua super força e combate, causando 4d12+12 de dano

Jerimum:
Maria entra na roupa de um alvo e fica furtiva usando seu poder+crime

O tunél negro de Maria:
Maria entra em um orifício de seu alvo e cresce de volta ao normal, causando 10d20+40 de dano, matando Maria no processo

Mãos grandes:
João pode agarrar até duas pessoas com cada uma de suas mãos

Picada de abelha:
Maria causa +3d de dano quando está furtiva

A perfeita transiscionista

já te vi em algum lugar?

Vida: 600

Atributos:
Super força: 0
Super velocidade: 0
Imortalidade: 0
Intelecto: 0
Popularidade: 0
Poder: 15

Invulnerabilidade (CA): 10
Rigidez: 0

Talentos:
Armaria: 0
Atletismo: 0
Carisma: 0
Ciências: 0
Ciências sociais: 0
Combate: 0
Conhecimento: 0
Crime: 0
Percepção: 0
Pilotagem:0
Reflexo: 0
Utilização de poder: 18

Carga máxima: 5

Movimento:3 m

Ataques:

A perfeita transição:
A perfeita transicionista rola um teste de poder+utilização de poder contra o intelecto+conhecimento de um alvo, se ela vencer ela assume a aparência, atributos e talentos do alvo, ela no entanto pode copiar apenas as habilidades que ela já viu o alvo fazer

Confusão óptica:
Quem tentar atacar a transicionista enquanto ela estiver transformada tem 50% de chance de atacar a pessoa real

Sélia e as sereias

Sinta a coroa de corais

Vida: 800\200

Atributos:
Super força: 0\0
Super velocidade: 4\4
Imortalidade: 0\0
Intelecto: 4\4
Popularidade: 10\5
Poder: 6\8

Invulnerabilidade (CA): 18\12
Rigidez: 0\0

Talentos:
Armaria: 0\0
Atletismo: 0\00
Carisma: 12\6
Ciências: 0\0
Ciências sociais: 0\0
Combate: 0\0
Conhecimento: 0\0
Crime: 0\0
Percepção: 0\8
Pilotagem: 0\0
Reflexo: 0\0
Utilização de poder:6\8

Carga máxima: 5\5

O microfone de Sélia:
Uma microfone adornado com corais, dá ao portador +3 CA

A guitarra de Roxy:
Uma guitarra com a ponta de lança, uma arma média que causa 3d12 de dano

Movimento: 7\7m

Ataques:

Canção apaixonante:
Sélia canta uma música usando sua popularidade+carisma contra o intelecto+utilização de poder de um alvo, se o alvo perder ele fica encantando e atacará seus aliados nas próximas 3 rodadas

Back vocals:
As sereias podem rerolar um teste falho de Sélia ou adicionar +5 de acerto

Vocais viciantes:
Sélia faz todos que estiverem encantados causar +3d de dano

Banshee violenta:
As sereias dão um grito estridente que atordoa todos alvos que falharem um teste de imortalidade + percepção

Gaolang Yāng

Pela verdade!

Vida: 800

Atributos:
Super força: 8
Super velocidade: 0
Imortalidade: 5
Intelecto: 0
Popularidade: 0
Poder: 8

Invulnerabilidade (CA): 18
Rigidez: 0

Talentos:
Armaria: 0
Atletismo: 5
Carisma: 0
Ciências: 5
Ciências sociais: 0
Combate: 10
Conhecimento: 0
Crime: 0
Percepção: 4
Pilotagem: 4
Reflexo: 5
Utilização de poder: 8

Carga máxima: 13

Cordas de Muay-Thai:
Cordas amarradas nas mãos de Gaolang, são uma arma média que pode dar dois ataques que causam 4d12+20 de dano

Movimento: 11m

Ataques

Técnica sábia:
Gaolang usa seus poderes de borracha nas suas pernas para se movimentar

Defletir ataque:
Gaolang tem uma reação especial em que usa seu poder+utilização de poder contra o ataque do adversário, se Gaolang o superar o dano vai para o atacante

Lutador preciso:
Gaolang tem 3 reações por rodada

Dispersar energia cinética:
Se gaolang foi atacado nesta rodada
ele causa +2d de dano

Vash Fate

Sorte ou azar?

Vida: 2.000

Atributos:
Super força: 0
Super velocidade: 16
Imortalidade: 8
Intelecto: 0
Popularidade: 0
Poder: 8

Invulnerabilidade (CA): 0
Rigidez: 0

Talentos:
Armaria: 5
Atletismo: 8
Carisma: 0
Ciências: 0
Ciências sociais: 0
Combate: 12
Conhecimento: 0
Crime: 8
Percepção: 5
Pilotagem: 0
Reflexo: 0
Utilização de poder: 8

Carga máxima: 13

Baralho de cartas surpreendentemente leves:
Cartas de arremesso afiadas que causam 2d10+5 de dano, podem realizar 9 ataques

Movimento: 19m

Ataques:

Jackpot constante:
Vash não desvia de nenhum ataque, ao início de cada rodada sua ele regenera completamente sua vida, podendo ser derrotado apenas se toda sua vida for reduzida em uma rodada

Boa mão:
Vash pode forçar 2 ataques críticos a cada 2 rodadas

Krakatoa

O rei das explosões

Vida: 1.000

Atributos:
Super força: 0
Super velocidade: 0
Imortalidade: 0
Intelecto: 0
Popularidade: 0
Poder: 15

Invulnerabilidade (CA): 18
Rigidez: 0

Talentos:
Armaria: 0
Atletismo: 0
Carisma: 0
Ciências: 0
Ciências sociais: 0
Combate: 0
Conhecimento:0
Crime: 0
Percepção: 0
Pilotagem: 0
Reflexo: 0
Utilização de poder: 25

Carga máxima: 5

Movimento: 3m

Ataques:

Propulsão:
Krakatoa pode usar suas explosões como ação de movimento, podendo se mover um total de 28m por rodada

Explosão disruptiva:
Krakatoa pode como uma reação lançar uma explosão em um alvo, se o dano de Krakatoa superar o do inimigo ele não recebe dano

Explosão do rei:
Krakatoa cria uma explosão que afeta todos em até 3m, seu ataque é com poder+utilização de poder e seu dano é 10d20+30, esse ataque no entanto não pode ser crítico

Frag-Shot:
Krakatoa concentra sua explosão e dispara em uma linha reta, atacando apenas um alvo e causando 10d12+55 de dano

Mulher Matéria

A igualdade entre todos

Vida: 1.500

Atributos:
Super força: 0
Super velocidade: 0
Imortalidade: 0
Intelecto: 12
Popularidade: 0
Poder: 15

Invulnerabilidade (CA): 20
Rigidez: 18

Talentos:
Armaria: 0
Atletismo: 12
Carisma: 0
Ciências: 10
Ciências sociais: 0
Combate: 0
Conhecimento: 15
Crime: 0
Percepção: 12
Pilotagem: 0
Reflexo: 0
Utilização de poder: 25

Carga máxima: 5

Movimento: 3m

Ataques:

Desconstruir átomos:
A Mulher matéria desfaz os átomos que compõe um alvo, rolando um teste de poder+utilização de poder para causar 10d20+30 de dano

Transpor matéria:
A Mulher matéria pode utilizar poder+utilização de poder para realizar qualquer teste

Reconstrução corpórea:
A Mulher matéria cura um alvo 10d12+50 de vida

Destruir moléculas:
A Mulher matéria desfaz as moléculas de um alvo, permanentemente reduzindo em 10 um atributo

Realocar matéria:
A Mulher matéria pode teletransportar a si mesma e alvos

A Existencialista

O que é existir?

Vida: 1.500

Atributos:
Super força: 0
Super velocidade: 0
Imortalidade: 0
Intelecto: 15
Popularidade: 0
Poder: 20

Invulnerabilidade (CA): 30
Rigidez: 0

Talentos:
Armaria: 0
Atletismo: 0
Carisma: 0
Ciências: 20
Ciências sociais: 20
Combate: 0
Conhecimento: 25
Crime: 0
Percepção: 15
Pilotagem: 0
Reflexo: 0
Utilização de poder: 20

Carga máxima: 5

Movimento: 3m

Ataques:

Desenhar ritual:
Elizeveta desenha um ritual no chão, quem terminar a rodada em cima desse ritual perde permanentemente metade de sua vida

Convocar Algoz:
Elizeveta invoca uma torrente de magia para prender inimigos, o teste para se soltar é de super força com atletismo contra o de poder+utilização de poder de Elizeveta

Fim terrível:
Elizeveta cria um vórtex que suga tudo que é vivo para dentro, todos realizam um teste de super velocidade+reflexo DT25 ou são puxados para ele

Sacrificar:
Elizeveta sacrifica pontos de talento para reduzir um talento de um alvo de forma proporcional

O Grotesco Impressionista

FUJA!

Vida: 2.500

Atributos:
Super força: 12
Super velocidade: 5
Imortalidade: 20
Intelecto: 5
Popularidade: 0
Poder: 20

Invulnerabilidade (CA): 25
Rigidez: 18

Talentos:
Armaria: 0
Atletismo: 15
Carisma: 0
Ciências: 0
Ciências sociais: 0
Combate: 8
Conhecimento: 0
Crime: 0
Percepção: 5
Pilotagem: 0
Reflexo: 0
Utilização de poder: 20

Carga máxima: 17

Movimento: 8m

Ataques:

Absorção grotesca:
O Grotesco Impressionista pode absorver seres vivos e aumentar sua vida máxima, nesse processo ele usa poder+utilização de poder, além de absorver a vida ele consome os poderes do ser, podendo por 3 rodadas usar esse poder. Quanto mais o Grotesco absorver mais deformado seu corpo fica

Evolução acelerada:
Nenhum ataque funciona duas vezes contra o Grotesco, uma vez que o Grotesco tenha sofrido um ataque o mesmo ataque não causará dano uma segunda vez utilizado